DM 1,-
B 30 785 **Das unabhängige Handelsmagazin** KW 40 2.10.1998



MCV Markt für Computer- & Videospiele

Herrn/Frau/Firma
COMPUTEC MEDIA AG ROONSTR. 21 90429 NBG
POSTVERTRIEBSSTUECK ENTGELT BEZAHLT







Händlern droht Haftstrafe

Anbieter illegaler Parallelimporte können strafrechtlich mit bis zu fünf Jahren Haft belangt werden

Hamburg. Händler, die Importspiele aus Nicht-EU-Ländern in Deutschland anbieten, müssen gegebenenfalls mit einer Haftstrafe von bis zu fünf Jahren rechnen. Jan Schieringhausen, Leiter der Rechtsabteilung der Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V. (GVU), erklärte gegenüber MCV, der Verkauf der sogenannten illegalen Parallelimporte verstoße gemäß Paragraph 15, 17 gegen das Urheberrechtsgesetz. Nachdem Konami rechtliche Schritte gegen Händler angedroht hatte (MCV berichtete), die Importversionen des PlayStation-Titels `Metal Gear Solid´ anbieten, versendet Konami nun Unterlassungserklärungen an deutsche Importhändler und fordert diese auf, den Verkauf dieser Ware einzustellen. Die GVU bestätigt, daß das Recht zur Verbreitung und Vervielfältigung von Computer- und Videospielen nicht nur zivilrechtlich, sondern auch strafrechtlich geschützt ist. Bei gewerblichem Verkauf von Parallelimporten begehe der Händler ein sogenanntes Offizialdelikt. Dies bedeute, daß der Staat auch aus eigenem Rechtsanspruch gegen Straftäter ermitteln könne. „Ein Verstoß gegen dieses Recht kann mit Freiheitsstrafen von bis zu fünf Jahren geahndet werden", erläutert Schieringhausen. Händler, die Importspiele anbieten und eine Unterlassungserklärung erhalten, sollten dies ernst nehmen. „Ignorieren Händler die vom Hersteller erhaltene Unterlassungserklärung, so stellt die GVU nach Rücksprache mit dem Hersteller Strafantrag", bestätigt Schieringhausen.



Wer illegale Importe anbietet, macht sich laut GVU strafrechtlich haftbar.

Fortsetzung auf Seite 4

Sega baut deutsches Dream-Team für Dreamcast auf

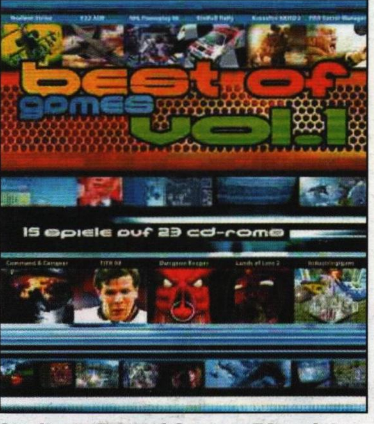
Hamburg. Nach Sega of Europe und Sega of America bereitet nun auch Sega Deutschland das Comeback vor. „Wir sind derzeit damit beschäftigt, ein echtes Dream-Team für den Dreamcast-Launch in Deutschland aufzubauen", bestätigte Segas General Manager Andreas von Glisczcynski gegenüber MCV. „Dazu werden wir eine eigene Außendienstmannschaft nutzen." Damit steht nun endlich fest, daß Sega von bisherigen Überlegungen abweicht, einen Distributor mit dem Vertrieb zu beauftragen. Es gilt als sicher, daß dazu u. a. mit Avalon und Konami Gespräche geführt wurden. Eine offizielle Stellungnahme, in der Details über Segas Comeback enthüllt werden sollen, wird für den 5. Oktober erwartet. Allerdings werben bereits seit einiger Zeit Personalberatungen und Headhunter in Segas Auftrag auch in Deutschland um branchenbekannte Top-Manager. MCV liegen bereits jetzt Hinweise vor, daß das Dream-Team aus bis zu 25 Mitarbeitern besteht. Sega will offenbar die Positionen Marketing Director, Marketing Manager, Marketing Assistant, PR Manager, PR Assistant und Product Manager besetzen. Ähnlich soll die Struktur des Vertriebes aussehen. Dort sind offensichtlich ein Sales Director, ein Sales Director Assistant, ein Sales Manager, ein Sales Manager Assistant, ein Key Account Manager, ein Key Account Assistant, ein Territory Sales Manager, ein Territor Sales Assistant und mehrere Außendienstmitarbeiter geplant. *(ch)* ■

EA weist Vorwurf der Industriespionage zurück

TopWare ein „schlechter Verlierer": Im Compilation-Krieg um Gold Games 3 und Best of Games Vol. 1 hat Electronic Arts nun offiziell zu den TopWare-Vorwürfen Stellung genommen

Aachen. Electronic Arts hat in einer offiziellen Stellungnahme am vergangenen Mittwoch die von TopWare im Zusammenhang mit dem Compilation-Krieg erhobenen Vorwürfe der Industriespionage zurückgewiesen. Topware hatte gegen EA am Mannheimer Landgericht eine Klage wegen Industriespionage und Verstoß gegen eine Verschwiegenheitsvereinbarung erhoben (MCV berichtete). TopWare hatte sich bereits während der CeBIT HOME über die Publisher-Allianz zwischen Infogrames, Electronic Arts und Virgin verärgert gezeigt, als überraschend deren neue Mega-Compilation `Best of Games Vol. 1´ angekündigt wurde. Da man bis einen Tag vor Ankündigung der Compilation noch mit TopWare über eine Teilnahme an `Gold Games 3´ verhandelt hatte, sprach TopWare-Vorstand Siegfried Sorg damals bereits von „Scheinverhandlungen" mit dem Ziel, im Vorfeld Informationen über Preisgestaltung und Inhalt zu erhalten.

Fortsetzung auf Seite 4



Streit um Best of Games: EA weist Vorwürfe von TopWare zurück

Nintendo startet Marketingoffensive für Blockbuster-Titel

Großostheim. Nachdem Nintendo-Consultant Hans Stahler in der vergangenen Woche einen massiven Marketingdruck zur Stützung der Phalanx an Blockbustertiteln für das Nintendo 64 bis zum Jahreswechsel angekündigt hatte (vgl. MCV KW 39), hat der Konsolengigant gegenüber MCV nun die Details der Kampagne bekanntgegeben. Nintendo will dabei mit den in den kommenden fünf Monaten erscheinenden N64-Titeln `Zelda´, `F1 Grand Prix´, `1080° Snowboarding´, `Turok 2´, `ISS 98´, `Mission Impossible´, `F-Zero X´, `Star Wars–Rogue Squadron´ `WipEout 64´ und `V-Rally´ verstärkt die Zielgruppe der 16- bis 29jährigen Spieler ansprechen. Dabei setzt das Unternehmen erstmals für die Titel `Zelda´, `F1 World Grand Prix´ und `1080° Snowboarding´ auf massive Kinowerbung. Weiterhin werden die TV-Spots und die Mediaplanung zu den neuen Titeln an die anvisierte ältere Zielgruppe angepaßt. Dabei sieht Nintendo gerade die Special-Interest-Presse als präferierte Lektüre der neuen Altersgruppe und will sich auch in diesem Bereich nachdrücklich engagieren. Allein für Deutschland wird ein Mediabudget von 30 Millionen DM zur Verfügung gestellt. Doch auch im Handel will Nintendo mit spektakulären Aktionen am POS eingreifen, um für starke Umsätze zu sorgen. Ein Beispiel ist die Promotion für `F1 World Grand Prix´, bei der Europas bester Formel 1-Pilot gesucht wird. Bei dieser aufwendigen Competition gilt es, als schnellster Spieler die Formel 1-Strecke auf dem Nürburgring zu absolvieren. Daraus werden die Tages- und Storesieger ermittelt, für die zahlreiche Preise zur Verfügung stehen. Die vier besten Fahrer nehmen am Europa-Finale in London teil. Der Gewinner fliegt zum Formel 1-Rennen nach Suzuka in Japan. Die Competition findet täglich auf Instore-, Outstore- und Mini-Events statt. Jeweils 3 bis 4 Promoter, die für einen reibungslosen Ablauf sorgen und sich permanent auch um die Warenversorgung kümmern, werden pro Event eingesetzt. Neben den Events gibt es 1.500 Competition-Pakete mit 300.000 Fahrerpässen für den Handel. Um auch kleinere Outlets an der Aktion zu beteiligen, kommen 2.000 Deko-Pakete mit umfangreichen Werbemitteln zum Einsatz. Da Nintendo damit rechnet, daß 70% aller Kaufentscheidungen am Schaufenster getroffen werden, sollen dem Handel 1.000 komplette Fensterausstattungen zur Verfügung gestellt werden. Riesenposter, Cut Outs, Fensterkleber, T-Shirts, F1-Uhren und Sticker sollen die Aktion zu einem gewaltigen Publikumsmagneten machen. Auch den Auftakt der Snowboard-Saison will Nintendo entsprechend begleiten: Am 9.10. startet die Trick 'n' Speed Trophy zur Vermarktung von `1080° Snowboarding´ mit 800 Fensterausstattungen, 200 Teilfensterausstattungen, 32 großen und 100 kleinen Events. `F Zero X´, `Star Wars – Rogue Squadron´ und `Zelda´ sollen mit gleichem Aufwand am POS präsentiert werden. *(fo)* ▮

Für die europaweite F1 World Grand Prix-Meisterschaft sind neben Instore-Promotions auch aufwendige Outstore-Events geplant.

Die N64-Aktionen im zweiten Halbjahr

Aktion	Mittel	Start
1 ISS '98 von Konami	2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), TV-Topper, Mobile, Teildekoration	04.09.1998
2 F-1 World Grand Prix	Poster A1, 2-seitiges Poster für Cut-Out, Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, TV-Topper, Händleranzeige TZ, Mobile, Schaufensterdekoration, Instore Event, Outdoor Event, Mini Event	18.09.1998
3 Waialae Country Club	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), Small Cut-Out	25. 09. 1998
4 1080° Snowboarding	Poster A1, 2-seitiges Poster für Cut-Out, Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, Mobile, Schaufensterdekoration, Teildekoration, Instore Event	09.10.1998
5 Bomberman Hero	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), Spieleanleitung, Mobile	23.10.1998
6 Turok 2 von Acclaim	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), Teildekoration	27.10.1998
7 F-Zero X	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, Cut-Out, Mobile, Schaufensterdekoration, Instore Event, Mini Event	06.11.1998
8 Glover	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, Cut-Out, Mobile, Schaufensterdekoration, Special Event, Mini Event	20.11.1998
9 Color Game Boy	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, Cut-Out, Mobile, Schaufensterdekoration, Instore Event, Mini Event	23.11.1998
10 Zelda	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, Cut-Out, Fahne, Mobile, Schaufensterdekoration, Instore Event, Mini Event	27.11.1998
11 Star Wars	Poster A1, 2-seitiges Poster für Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, Cut-Out, Teilfenster	11.12.1998
12 Conker	Poster A1, 2-seitiges Poster Wechselrahmen (40x40 cm), 8x8 cm und 20x20 cm Demo-Einstecker, Cut-Out, Teilfenster	Januar 1999

Kurz & Wichtig

Release von Turok 2 in den USA verschoben

Glen Cove. Acclaim hat den ursprünglich für Oktober angekündigten potentiellen N64-Megahit `Turok 2: Seeds of Evil´ in den USA auf November verschoben. Dabei wurde noch kein genauer Termin genannt, sondern das Produkt in einer Pressemitteilung als Novembertitel angekündigt. Möglicherweise hat Iguana mehr Zeit für den letzten Schliff beim Design der Single- und Multiplayerlevels benötigt. Ob sich die Verschiebung auf den deutschen Release auswirken wird, ist noch nicht bekannt. *(fo)* ▮

Tokyo Game Show 1998 ohne Nintendo

Tokio. Nintendo wird in diesem Jahr nicht als Aussteller auf der Tokyo Game Show anwesend sein, obwohl das Unternehmen Co-Sponsor der Messe ist. Nintendo hatte erst kürzlich bekanntgegeben, daß auch die jährliche Nintendo Spaceworld Show in diesem Jahr nicht stattfinden wird. Die Entscheidung ist im Hinblick auf den bevorstehenden Japan-Release von `Legend of Zelda: The Ocaria of Time´ umso überraschender, da Nintendo den Titel somit vor dem Release nicht offiziell dem japanischen Handel präsentieren wird. *(fo)* ▮

Midway vernetzt Arcade-Maschinen per Wavenet

Corsicana. Midway testet derzeit das sogenannte Wavenet, eine Technologie, mit der Arcade-Automaten über große Distanz miteinander verbunden werden können. In den USA laufen Tests, bei denen Spielhallenbesucher in San Francisco, Los Angeles und Chicago in einem Arcade-Rennspiel gegeneinander antreten können. Bei positivem Testverlauf erwägt man eine kommerzielle Umsetzung der Technologie. *(jf)* ▮

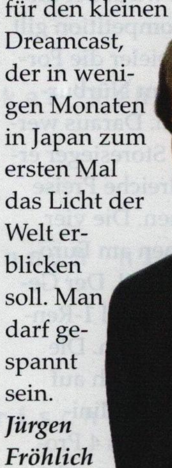
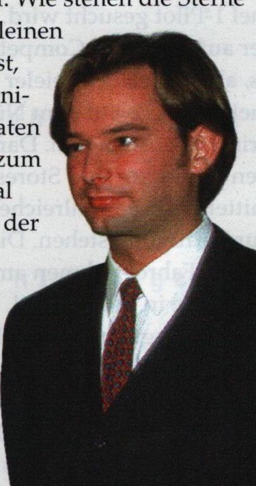
Midway will 3rd-Party-Programm weiter ausbauen

Corsicana. Nach dem Erwerb der weltweiten Publishingrechte für `WipEout 64´ will Midway laut Marketing Director Paula Cook das bestehende Produktsortiment durch weitere weltweite Publishing- oder Distributionsabkommen weiter ausbauen. *(jf)* ▮

Editorial

Der Kampf ums Revier

Die durchschnittliche Lebenserwartung eines Mannes liegt heute bei etwa 74 Jahren. Eine Spielekonsole hingegen bringt es vielleicht gerade einmal auf 4 Lebensjahre. Gemessen daran steht die Sony PlayStation eigentlich kurz vor der Frührente, während sich Nintendos 64-Bitter gerade einmal mit der Familienplanung beschäftigt und Sega mit stolzgeschwellter Brust erste Ultraschallbilder eines heranwachsenden Fötus, namens Dreamcast herumreicht. Die Frage, die mich heute beschäftigt, lautet nicht etwa: „Gibt es ein Leben nach dem Konsolentod", sondern vielmehr: „Wieviele Konsolen können nebeneinander existieren?" Eine Form natürlicher Auslese kennt man auch in der Wunderwelt der Videospiele. Das Gesetz des Stärkeren hat schon einige Male zum vorzeitigen Ableben einer zunächst vielversprechenden Existenz geführt, die auch durch zahlreiche Reanimations-Maßnahmen nicht mehr aufzuhalten war. Was also macht den einen stark und schwächt den anderen? Wieviele Unterhaltungs-Maschinen braucht die Menschheit, wieviele kann sie sich überhaupt leisten. Das stete Werben um die Gunst des Spielers, die Anpassungsfähigkeit an eine dynamische Unterhaltungswelt und die Kenntnis über die Anforderungen des Marktes entscheiden mitunter über Sieg und Niederlage im Kampf ums nackte Überleben. Aber auch Zufälle spielen eine Rolle. In der Natur, um bei diesem epischen Vergleich zu bleiben, hat sich gezeigt, daß die Wahrscheinlichkeit, zu überleben, mit der Fähigkeit, sich zu spezialisieren, steigt. Schafft es Nintendo, dem grauen Sony-Panther zum Jahresende fette Beute zu entreißen, oder muß sich der japanische Konsolenriese mittelfristig in ein anderes Revier verziehen? Und: Wie stehen die Sterne für den kleinen Dreamcast, der in wenigen Monaten in Japan zum ersten Mal das Licht der Welt erblicken soll. Man darf gespannt sein.

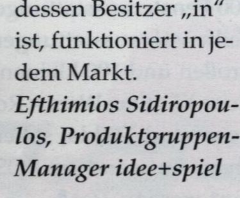
Jürgen Fröhlich

Gast der Woche

Der Kultfaktor zählt

Noch vor drei Jahren, in der Zeit der 16 Bit-Konsolen, hätte ich keinen Platz für eine weitere Konsole im Markt gesehen, da die damalige Zielgruppe sich weder mehrere Hardwareplattformen noch die dazugehörende Software hätte leisten können. Die Öffnung einer älteren, wesentlich kaufkräftigeren und breiteren Zielgruppe durch erfolgreiche Vermarktungsstrategien hat die Marktsituation jedoch verändert. Der Erfolg kommender Plattformen hängt – gerade wenn man sie als Alternative für den immer noch teuren Spiele-PC sieht – von der Preispolitik bei Soft- und Hardware sowie von einer zeitgemäßen Vermarktung ab. Die Preispolitik der Lizenznehmersoftware des N64 sowie das mangelnde Software-Angebot zum Start und das immer noch sehr junge Image des N64 hat die Abverkäufe der Konsole anfangs sicher gelähmt. Nintendo scheint zum Jahresende genau an diesen Schwächen zu arbeiten und auch bei der Vermarktung andere Zielgruppen ansprechen zu wollen. Daher wird sich diese Konsole sicher auch weiterhin als Plattform halten. Die Einführung weiterer Spieleplattformen kann daher nur mit einer gut abgestimmten Preispolitik, einem herausragenden Softwareangebot und einem sehr zeitgemäßen Image funktionieren. Ein Produkt mit Kultfaktor, dessen Besitzer „in" ist, funktioniert in jedem Markt.





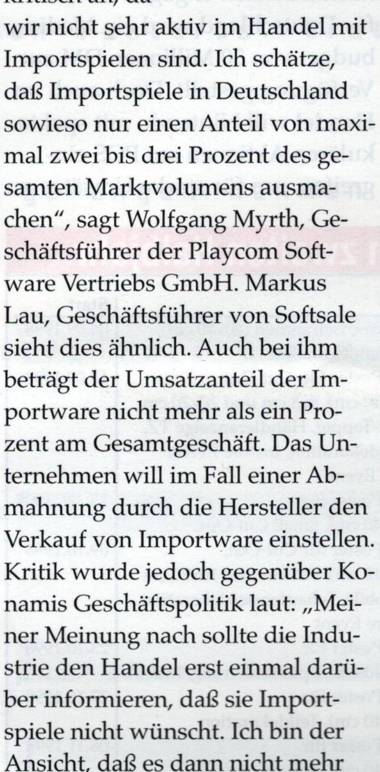
Efthimios Sidiropoulos, Produktgruppen-Manager idee+spiel

Fotos: idee+spiel, C.Bigge, J. Fröhlich

Bis zu fünf Jahre Haft für Verkauf von Parallelimporten

Fortsetzung von Seite 1

Aber nicht nur gewerbliche Anbieter machen sich strafbar: Auch Privatpersonen, die Importspiele - selbst einmalig - zum Verkauf anbieten, verstoßen gegen das Urheberrechtsgesetz. Dieses sogenannte Grunddelikt kann mit einer Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren bestraft werden. Die meisten der zu diesem Thema befragten Händler reagierten jedoch gelassen, was die Strafandrohung selbst angeht. „Für uns selbst sehe ich die Situation nicht als kritisch an, da wir nicht sehr aktiv im Handel mit Importspielen sind. Ich schätze, daß Importspiele in Deutschland sowieso nur einen Anteil von maximal zwei bis drei Prozent des gesamten Marktvolumens ausmachen", sagt Wolfgang Myrth, Geschäftsführer der Playcom Software Vertriebs GmbH. Markus Lau, Geschäftsführer von Softsale sieht dies ähnlich. Auch bei ihm beträgt der Umsatzanteil der Importware nicht mehr als ein Prozent am Gesamtgeschäft. Das Unternehmen will im Fall einer Abmahnung durch die Hersteller den Verkauf von Importware einstellen. Kritik wurde jedoch gegenüber Konamis Geschäftspolitik laut: „Meiner Meinung nach sollte die Industrie den Handel erst einmal darüber informieren, daß sie Importspiele nicht wünscht. Ich bin der Ansicht, daß es dann nicht mehr nötig gewesen wäre, mit strafrechtlichen Maßnahmen zu drohen, schließlich sind der Handel und die Industrie ja keine Konkurrenten, sondern Partner, welche gemeinsam den größtmöglichen Umsatz erzielen möchten", sagt Wolfgang Myrth.



Wolfgang Myrth, Playcom: Gespräch mit Handelspartnern sollte vor der Androhung rechtlicher Maßnahmen erfolgen.



Auch Markus Lau kritisiert Konamis Vorgehen: „Wir hätten es begrüßt, wenn Konami im Vorfeld auf uns zugekommen wäre, um mit uns über die Sache zu sprechen, anstatt sofort mit schweren Repressalien zu drohen. Insbesondere weil wir uns einbildeten, zu Konami ein sehr gutes persönliches und geschäftliches Verhältnis zu haben." Der Handel sieht darüber hinaus Vorteile beim Importverkauf, die nicht unmittelbar an Umsatzzahlen gebunden sind. „Importspiele können einen Hype erzeugen, weil die Freaks ihren Freunden weit vor der deutschen Veröffentlichung Produkte empfehlen, welche die normale Kundschaft später als PAL-Version kauft", meint Marcel Sommer von Flashpoint. Wolfgang Myrth bringt weitere Kritik an: „Letztlich kann es einem Unternehmen global gesehen doch egal sein, in welchem Territorium es seinen Umsatz generiert. Ich bin der Meinung, die Industrie sollte sich lieber mehr mit dem Thema Raubkopien beschäftigen. In diesem Bereich dürften wesentlich höhere Umsatzeinbußen anfallen." *(jf)* ∎

Electronic Arts erklärt Vorwürfe von Topware für falsch und nicht haltbar

Fortsetzung von Seite 1

EA unterstellt nun TopWare in der Verlautbarung, daß Topware seine eigene Compilationreihen durch die `Best of Games Vol. 1´ gefährdet sehe. Anders ließe sich die vorgebrachte Klage nicht erklären, da die erhobenen Vorwürfe eindeutig falsch und nicht haltbar seien. Ferner seien alle weiteren Vorwürfe, die in der Presseerklärung von Topware gegen Electronic Arts, Virgin und Infogrames erhoben wurden, weder richtig noch rational. EA bedauere diese Vorgehensweise, zeige sich Topware doch so als „schlechter Verlierer", der sich angesichts der hervorragenden Softwarequalität der `Best of Games Vol. 1´ nicht anders zu helfen wisse. *(ch)* ∎

Kein Patentschutz für Blaze-Lightgun

Düsseldorf. Nachdem Highcom Endkunden und Händler vor dem Erwerb nachgebauter Scorpion Lightguns gewarnt hatte (vgl. MCV KW 39), stellt sich nun heraus, daß weder Blaze noch Highcom über Patentrechte für diese Pistole verfügen. „Uns geht es im wesentlichen um wettbewerbsrechtliche Fragen", räumt Tom Friedmann von Highcom ein. „In vielen Fällen wird den Kunden unter dem Namen Scorpion Lightgun das Imitat angeboten. Dies halten wir für irreführend." Währenddessen sind viele Händler empört über die Zusendung von Unterlassungserklärungen. Sudhir Batia von Microboss, der eine nahezu identische Lightgun namens Panther vertreibt, weist darauf hin, daß noch nicht einmal der Name Scorpion geschützt sei. „Wir sind doch nicht hier, um Krieg zu führen", meint Batia. „Wir sind hier, um neue Technologien zu verbreiten. Wenn aber laufend ungerechtfertigte Abmahnungen und Rechtsstreitigkeiten aufkommen, sind besonders kleine Handelsunternehmen letztlich in ihrer Existenz gefährdet." Highcom hat nach eigenen Angaben bislang rund 10.000 Scorpion Lightguns verkauft und schätzt, daß zwischen 5.000 und 10.000 gleichartige Pistolen in den Markt geflossen sind. *(ch)* ▮

Take 2 meldet Umsatzsteigerung

Berkshire. Innerhalb des dreimonatigen Zeitraumes, der am 31. Juli 1998 endete, erzielte Take 2 Nettoumsätze von rund 21,9 Millionen US-Dollar. Dies entspricht einer Umsatzsteigerung von 670 Prozent im Vergleich zum Vorjahreszeitraum. Der Nettogewinn für diesen Zeitraum 1998 betrug 227.901 US-Dollar. Innerhalb der gleichen Wirtschaftsperiode des Vorjahres verbuchte man noch einen Netto-Verlust von rund 1,5 Millionen US-Dollar. Zwischen dem 1. November 1997 und dem 31. Juli 1998 konnte hingegen ein Netto-Umsatz von rund 66,9 Millionen US-Dollar erwirtschaftet werden. Dies entspricht einer Steigerung von 436 Prozent im Vergleich zum entsprechenden Zeitraum des vergangenen Jahres. *(jf)* ▮

EA läßt Thrill Kill sterben

San Mateo. Electronic Arts hat beschlossen, das eher für eine erwachsenere Zielgrupppe geeignete Prügelspiel `Thrill Kill´ nicht auf den Markt zu bringen. Das PlayStation-Spiel, das nach der Übernahme der Virgin Interactive-Produkte auf die Releaseliste von Electronic Arts überging, ist dem Unternehmen zu brutal. „Thrill Kill entspricht nicht unserem Standard, was Spielinhalte angeht. Wir glauben nicht, daß diese Art von Spiel angemessen ist", sagt Pat Becker, Direktor für Öffentlichkeitsarbeit bei Electronic Arts. Nach seinen Angaben gibt es derzeit auch keine Anfragen anderer Publisher, die an der Übernahme der Veröffentlichungsrechte interessiert sind. „Es macht Thrill Kill nicht angemessener, wenn ein anderer das Spiel veröffentlicht", erklärt Becker. „Electronic Arts wird das Produkt nicht im Markt anbieten. Es entspricht einfach nicht der Art von Entertainment, die Electronic Arts unterstützt", erläutert er weiter. Das Spiel wurde von Paradox Development entwickelt und der Öffentlichkeit bereits mehrfach vorgestellt, unter anderem auf der letzten Electronic Entertainment Expo (E3) in Atlanta. Nahezu fertige Versionen des Titels wurden noch von Virgin Interactive an Vertreter der Presse verschickt. Der Release des Beat 'em Ups war ursprünglich für Oktober vorgesehen. *(jf)* ▮



Thrill Kill, PSX: Electronic Arts entschied sich aufgrund des zu brutalen und nicht in die Firmenphilosophie passenden Spielinhaltes gegen eine Veröffentlichung.

Inoffizielle Commandos-Zusatz-CDs lösen Protest aus

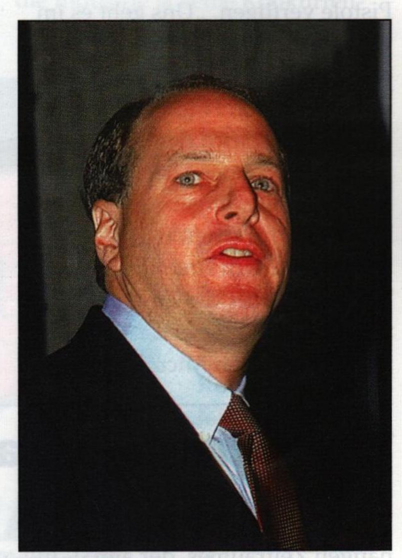
Hamburg/Nürnberg. Die PC-Spielefachpresse stöhnt derzeit über Beschwerden von Lesern – Auslöser sind die Add-On-CDs der Firmen S.A.D. / Koch Media und Kröger Software zum aktuellen Bestseller ´Commandos´. Das über Koch Media vertriebene ´Das Elite Kommando´ von S.A.D. soll laut Produktauslobung neben Trainern, Cheatprogrammen und Lösungshilfen auch neue Szenarien enthalten. Originalton der S.A.D.-Produktauslobung ´Das Elite Kommando´: „Über 90 neue Szenarien erwarten Sie, wie z. B. Wolfsjagd, Wüstenstadt, Über den Dächern, Feuerwerk, Villa Alcatraz, Hochspannung, Morgengrauen, Vergeltung, Stadtgefechte u.v.a. mehr..." Doch auf dieser CD-ROM sind nur Spielstände zu finden, keine Szenarien. Ebenso schwach präsentiert sich der Kröger Software-Titel ´Nachschub´, bei dem es auch nur Spielstände und kleinere Hilfen gibt. „Eidos distanziert sich klar von diesen Produkten", meint Volker Rieck von Eidos. „Es handelt sich hier nur mit Einschränkungen um Add-Ons. Auf beiden Produkten sind nur Spielstände gespeichert, also keine neuen Levels." Grundsätzlich sei die Rechtssprechung in Deutschland noch so, daß ein Spielstand das geistige Eigentum des Spielers ist, solange keine Programmteile mitgespeichert bzw. genutzt werden. Dies sei bei ´Commandos´ nicht der Fall. „Das Ausmaß dieser Rechtslücke äußert sich mit dem Erscheinen der genannten Produkte", meint Rieck. „Eidos hat seine Handels-Kunden inzwischen mittels Fax über die zweifelhafte Qualität dieser Produkte informiert. Des weiteren sind unsere Rechtsbeistände im Einsatz, um weitere Möglichkeiten zur Unterbindung des Verkaufs dieser Add-Ons auszuschöpfen." *(ch)* ▮



Etikettenschwindel: Das Elite Kommando enthält keine Szenarien, wie von S.A.D. behauptet.

Spiele sind der am schnellsten wachsende Unterhaltungssektor

Washington. Die Interactive Digital Software Association (IDSA), der Verband der amerikanischen Computer- und Videospieleindustrie, berichtet, daß das Spielesegment den derzeit am schnellsten wachsenden Bereich der Unterhaltungsindustrie darstellt. „Die interaktive Unterhaltung durchschreitet derzeit einen dynamischen Zeitabschnitt, der durch den Eintritt in den Massenmarkt und die Ausschöpfung neuer Technologien getrieben ist", sagt Douglas Lowenstein, President der IDSA. Einem Bericht der IDSA zufolge kam es im ersten Halbjahr 1998 zu einem umsatzbezogenen Marktwachstum von 30 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Ende des Jahres sollen in den USA-Haushalten zwischen 27 Millionen und 30 Millionen Next-Generation-Konsolen installiert sein. 45 Prozent der US-Haushalte verfügten 1997 bereits über einen PC. Großes Wachstumspotential sieht man bei Online-Spielen, die dank schneller Internet-Verbindungen und immer schnelleren Modems in Zukunft noch attraktiver werden. Die Unterhaltungssoftware-Industrie in den Vereinigten Staaten beschäftigt annähernd 50.000 Arbeitnehmer, weitere 17.000 US-Angestellte sind im Ausland für die Unterhaltungssoftware-Industrie tätig. Softwarepiraterie macht auch der US-amerikanischen Industrie zu schaffen. Die IDSA veranschlagt den im Jahr 1997 welweit entstandenen Schaden durch Softwarepiraterie mit 3,2 Milliarden US-Dollar an entgangenem Umsatz für die Hersteller. *(jf)* ▮



Douglas Lowenstein, IDSA: Dynamisches Wachstum der Unterhaltungssoftware-Industrie durch den Eintritt in den Massenmarkt.

Wochenschlußkurse der Interactive-Branche

Ausgesuchte Werte der Computer- und Videospielebranche vom 25. September 1998

Company	Börsenplatz	Kürzel/WKN	Währung	52-Wochen-Hoch	52-Wochen-Tief	Schlußkurs 11.9.1998	Schlußkurs 18.9.1998	Veränd. in %
3Dfx Interactive	NASDAQ	TDFX	USD	35,25	9,13	9,13	11,31	23,88
3DO Company	NASDAQ	THDO	USD	4,13	1,94	3,44	3,12	-9,30
7th Level	NASDAQ	SEVL	USD	12,63	1,25	2,00	3,25	62,50
Acclaim Entertainment	NASDAQ	AKLM	USD	8,19	2,94	6,56	6,50	-0,91
Activision	NASDAQ	ATVI	USD	18,63	9,38	10,38	11,19	7,80
Adrenalin Interactive	NASDAQ	ADRN	USD	3,69	0,28	0,56	0,53	-5,36
Advanced Micro Devices	NYSE	AMD	USD	40,00	12,75	17,94	20,43	13,88
Brøderbund Software	NASDAQ	BROD	USD	37,75	13,50	13,94	13,94	0,00
Creative Technologies	NASDAQ	CREAF	USD	29,38	8,88	9,38	9,38	0,00
Diamond Multimedia	NASDAQ	DIMD	USD	16,50	3,44	5,13	4,90	-4,48
Eidos Interactive	NASDAQ	EIDSY	USD	21,75	7,50	13,88	11,00	-20,75
Electronic Arts	NASDAQ	ERTS-	USD	57,13	29,94	43,00	43,63	1,47
GT Interactive	NASDAQ	GTIS	USD	12,88	4,75	4,94	4,88	-1,21
Infogrames	Paris	5257	FRF	400,40	188,00	339,00	309,70	-8,64
Intel	NASDAQ	INTC	USD	99,25	65,63	83,00	85,31	2,78
Interactive Magic	NASDAQ	IMGK	USD	14,75	6,50	7,00	6,94	-0,86
Logitech	NASDAQ	LOGIY	USD	18,88	10,75	11,38	11,13	-2,20
Microsoft	NASDAQ	MSFT	USD	119,63	59,00	105,38	113,06	7,29
Midway Games	NASDAQ	MWY	USD	26,81	9,31	12,06	12,13	0,58
S3	NASDAQ	SIII	USD	18,06	2,94	3,13	2,97	-5,11
Sega Enterprises (US-Listing)	NASDAQ	SEGNY	USD	8,63	3,63	4,38	4,38	0,00
Sony Corporation (US-Listing)	NYSE	SNE	USD	98,44	70,44	73,94	70,50	-4,65
Take 2 Interactive	NASDAQ	TTWO	USD	8,75	4,50	5,50	6,34	15,27
The Learning Company	NYSE	TLC	USD	32,81	13,00	21,19	21,75	2,64
THQ	NASDAQ	THQI	USD	24,00	6,88	14,88	17,31	16,33
Thrustmaster	NASDAQ	TMSR	USD	19,50	3,50	3,88	3,81	-1,80
Ubi Soft	Paris	5447	FRF	1006,00	536,00	800,00	750,00	-6,25

Fotos: C. Holowaty

Activision sichert sich weltweit die exklusive Star Trek-Lizenz für zehn Jahre

Der kalifornische Publisher will mit der weltbekannten Kult-Lizenz sein Produktangebot auf langfristiger Basis für eine breitere Zielgruppe öffnen

Santa Monica. Activision hat mit der Paramount-Lizenzabteilung Viacom Consumer Products einen weltweiten, exklusiven Vertrag zur Entwicklung und Veröffentlichung von Unterhaltungssoftware mit der enorm populären `Star Trek´-Lizenz unterzeichnet. Der Lizenzvertrag umfaßt die Veröffentlichungsrechte für alle Plattformen am gesamten `Star Trek´-Stoff inklusive aller künftigen Serien und Filme aus dem `Star Trek´-Universum für die nächsten zehn Jahre, unterliegt jedoch dem Ablauf der Publishing-Vereinbarungen, die Viacom Consumer Products zur Zeit noch für bestimmte `Star Trek´-Artikel unterhält. Damit hat Viacom Consumer Products erstmals einen exklusiven Lizenzvertrag mit einem unabhängigen Software-Publisher abgeschlossen. „Schon seit über 30 Jahren begeistert Star Trek die Publikumsherzen weltweit“, erklärt Activisions Chairman und CEO Robert Kotick. „Mit dieser Vereinbarung können wir die komplexe, intergalaktische Geschichte und die Traditionen des Star Trek-Universums ausbauen und eine große Anzahl neuer und aufregender Produkte auf den Markt bringen. Da der Wettbewerb um den Verbraucheranteil wächst, werden erfolgreiche, bereits bekannte Marken ein wesentlicher Bestandteil unseres langfristigen Erfolges werden. Diese Ankündigung ist ein weiterer Beweis dafür, daß wir das Portfolio an Lizenzen erweitern und stärken wollen, was die Basis für unsere Produktreihe bilden soll. Unser Ziel ist die Kreation einer diversifizierten Produktpalette, die ein breiteres Publikum anspricht, und zwar sowohl Gelegenheitsspieler als auch eingefleischte Spielefans.“ Der erste im Rahmen des Lizenzvertrages von Activision geplante Titel wird auf Basis des im Winter 1998 erscheinenden Kinofilms `Star Trek: Insurrection´ entwickelt werden. *(fo)* ▮



Robert Kotick, Activision: Bekannte und erfolgreiche Marken als Basis für langfristigen Erfolg.

Fotos: C. Holowaty, Ubi Soft

Mittelalterliche Stimmung in Monschau: Ubi Soft nutzte die stimmungsvolle Kulisse der 800 Jahr-Feier auf dem Marktplatz der Burg Monschau in der Eifel, um die aktuellen PC-Titel `Ashgan´ und `Hype – The Time Quest´ sowie das von 3DO entwickelte Rollenspiel `Might & Magic VI´ mit einem Promotor im Ritterkostüm in passender Atmosphäre zu präsentieren. Ein besonderer Publikumsmagnet waren die Gewinnspiele, bei denen es im Stundentakt attraktive Preise zu gewinnen gab.

Midway kauft eine Million Aktien zurück

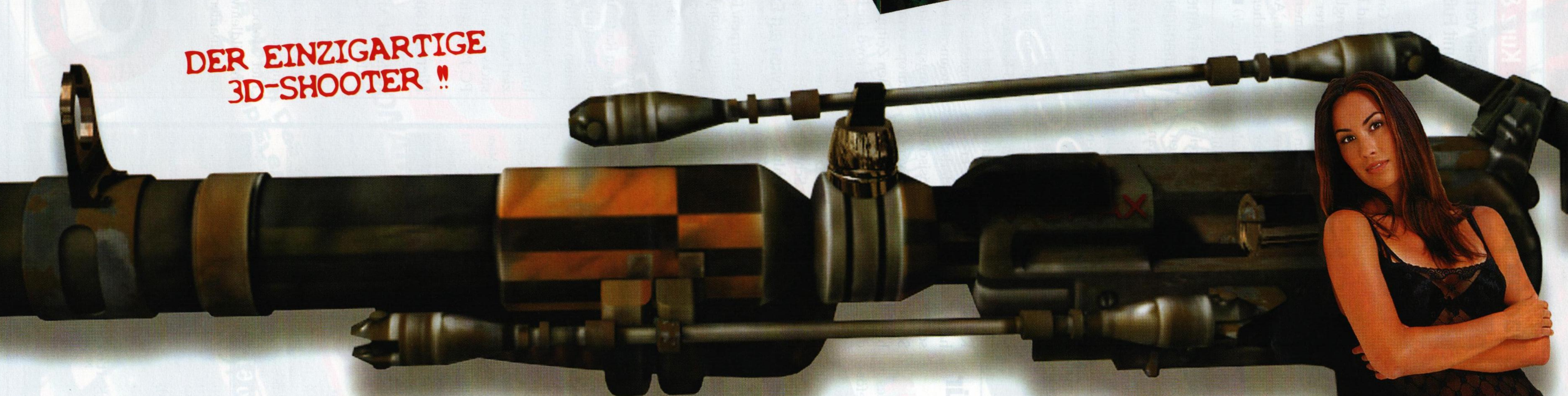
Corsicana. Nachdem Midway den Rückkauf von einer Million Aktien des eigenen Unternehmens abgeschlossen hat, haben die Gesellschafter nun dem zusätzlichen Kauf von einer weiteren Million Aktien zugestimmt. Der weitere Rückkauf wird von Midway in unregelmäßigen Abständen im Laufe des nächsten Jahres erfolgen, wobei das Unternehmen das Timing und die Menge der Teilrückkäufe von der jeweiligen Marksituation abhängig machen will. Der bereits erfolgte Rückkauf der Wertpapiere wurde innerhalb von nur zwei Quartalen nach Zustimmung der Gesellschafter getätigt. *(fo)* ▮

SouthPeak gibt Drachen Zor auf

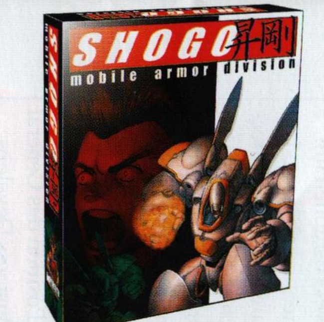
Cary. SouthPeak Interactive hat die Publishingpläne für das Fantasy-Fighting-Game `Drachen Zor´ aufgegeben und wird den Titel nicht auf den Markt bringen. Obwohl sich SouthPeak gegen den von 8th Wonder Games entwickelten Titel entschieden hat, schließt SouthPeak nicht aus, künftig selbst Spiele zu entwickeln, die auf dem `Drachen Zor´-Universum basieren. „Drachen Zor hat einfach die Qualitätsanforderungen nicht erfüllt, die wir uns selbst auferlegt und bei unseren eigenen Titeln standardisiert haben“, erklärt SouthPeak-President Armistead Sapp. „Dennoch glauben wir weiterhin, daß die starken und einzigartigen Charaktere, die Spieleumgebungen und die Story eine hervorragende Grundlage für ein spannendes Fighting Game bieten. Daher werden wir sicher prüfen, wie wir diese Elemente sinnvoll weiterentwickeln und in unser zukünftiges Produktprogramm integrieren können.“ *(fo)* ▮

Final Fantasy VIII soll Sonys PDA unterstützen

Tokio. Der japanische Spieleentwickler Square Soft hat angekündigt, daß das nächste Rollenspiel aus eigenem Hause kompatibel mit Sonys neuem Personal Digital Assistant (PDA) sein wird. Dies wird kein geringeres Spiel als `Final Fantasy VIII´ sein. Noch macht das Unternehmen keine Angaben darüber, in welcher Form der PDA genutzt werden soll. Man kann jedoch davon ausgehen, daß die Möglichkeit besteht, die Charaktere zu trainieren, und daß die sogenannten Guardian Force Creatures zwischen Spielern getauscht werden können. Auf der Tokyo Game Show im Oktober soll es genauere Details zu der Fortsetzung des Fantasy-Epos' aus dem Hause Square Soft geben. *(jf)* ▮



SHOGO 昇剛
mobile armor division
DER EINZIGARTIGE 3D-SHOOTER !!
Es kommt nicht auf die Größe an...
...oder doch?
Ladengeschäft: Megabyte Karlsruhe, Karlstraße 17



SHOGO 昇剛
mobile armor division



VOLLTREFFER
POWER

Christian Peller, Power Play 11/98:
"Die Handlungstiefe ist bemerkenswert und in dieser Form noch nicht dagewesen.", "Garniert mit ein paar abgefahrenen Ideen und dem für dieses Genre obligatorischen Multiplayer-Modus, ist SHOGO für mich momentan die **erste Wahl**, wenn es darum geht, in der Ich-Perspektive auf virtuelle Widersacher zu ballern."



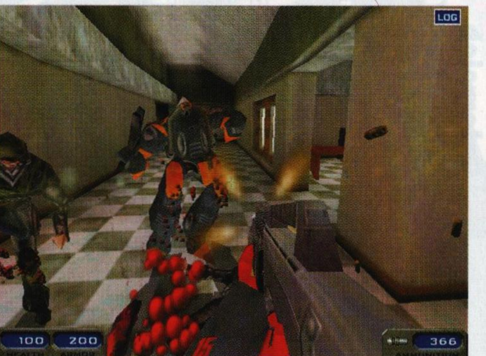
Singleplayer
88%



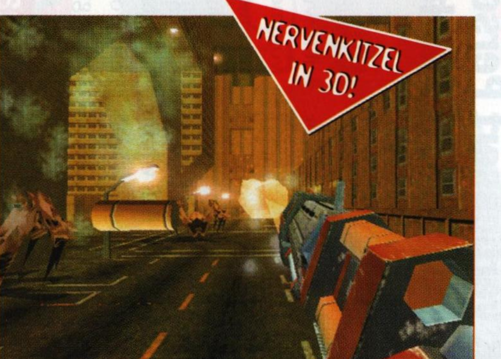
Multiplayer
87%



100
200
98



LOG
100
200
366



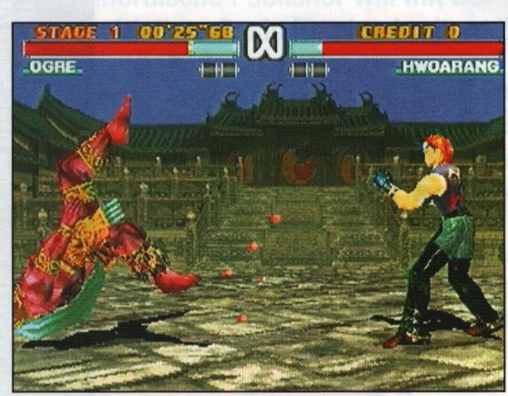
NERVENKITZEL IN 3D!

Features
- Kämpfen Sie innerhalb/außerhalb des Mechs mit insges. **20 Waffen**
- Wählen Sie einen von vier transformierbaren Robotern
- Dynamische Storyline und Missionsziele, die sich anhand Ihrer Aktionen im Spiel entwickeln.
- Charaktere & Story im Manga-Stil
- Über 40 nervenaufreibende Level
- Mehr als 30 herausfordernde Gegner, die die Umgebung zu ihrem Vorteil ausnutzen werden.
- Dynamische Lichteffekte, Schattenwurf und unglaubliche Special-F/X
- Spielen Sie mit bis zu **32 Mitspielern** (Direct Play) über Internet, Netzwerk oder Modem. Gegeneinander, Miteinander od. im Team.



MONOLITH PRODUCTIONS
CDV Software
Irrtum und Änderungen vorbehalten.
CDV Software GmbH • Postfach 2749
76014 Karlsruhe • Fon: 0721/97224-0
Fax: 0721/97224-24 • WWW.CDV.DE
Ab Ende Oktober im Handel!
WWW.SHOGO-MAD.COM
Shogo: Mobile Armor Division and the "M" Logo are trademarks of Monolith Productions, Inc.
Systemanforderungen:
Ohne 3D-Karte: Pentium II 233 MHz
Mit 3D-Karte: Pentium 133 MHz
32 MB RAM, Windows 95, 4X CD-ROM

Tekken 3 dominiert den britischen PlayStation-Markt



Tekken 3 bestimmt mit 45.000 verkauften Einheiten in der ersten Woche nach Release des PSX-Titels klar den britischen Softwaremarkt.

London. Sony konnte von Namcos Prügelspiel-Referenz `Tekken 3´ bereits in der ersten Woche nach dem Release in Großbritannien 45.000 Einheiten des PlayStation-Knüllers mit einem Warenwert von rund zwei Millionen Pfund Sterling verkaufen. Laut Chart-Track-Erhebung hat das Produkt den britischen Vollpreis-Konsolenverkäufen der betreffenden Woche einen Anstieg um 21 Prozent beschert.
Die britischen Konsolenverkäufe im Vollpreissegment gingen im Vergleich zur Vorwoche jedoch um vier Prozent zurück. Ohne die Veröffentlichung von`Tekken 3´ wären die Konsolenverkäufe in dieser Woche laut Chart-Track jedoch um ganze 16 Prozent gefallen. *(fo)* ▮

Sony UK verbessert Personalstruktur für das kommende Weihnachtsgeschäft

London. Sony Computer Entertainment UK bereitet sich personalpolitisch auf das Weihnachtsgeschäft vor. Zunächst soll ein neuer National Key Accounts Manager eingestellt werden. Außerdem sucht das Unternehmen einen Trade Marketing Manager. „Wir wollen sicherstellen, daß wir für die Weihnachtssaison perfekt aufgestellt sind“, sagt Kevin Jowett, der im gleichen Schritt vom National Sales Manager zum Director of Sales befördert wurde. Das steigende Geschäftsvolumen hat Sony Computer Entertainment UK unterdessen auch zum Ausbau der Geschäftsräume gezwungen. Ein Zusatzstockwerk im Sony Music Building in Soho wird nun von Sony Computer Entertainment genutzt. *(lf/jf)* ▮

Pariser Bildungspolitik setzt auf Multimedia

Paris. Frankreich eilt in Europa bei der Etablierung von Lernsoftware weiter voraus: Die französische Regierung hat eine Ausschreibung über 220 Millionen Franc zur Herstellung von Lern- und Multimediasoftware angekündigt. Bildungsminister Claude Allegre hat eine radikale Wende in der französischen Bildungspolitik signalisiert. Bereits jetzt wurden rund 1.000 Stellen zur Ausbildung von Lehrern an Multimedia-Lernsystemen geschaffen. Diese Maßnahme folgt auf einen Beschluß vom letzten Jahr, neue Technologien in die Bildungseinrichtungen einzuführen. Im Rahmen des Planes sollen bis zum Jahr 2000 jeder Lehrer, jeder Student und jede Klasse eine eMail-Adresse erhalten. Bereits bis zum Herbst soll die Größe des französischen Schulnetzwerkes Renater verhundertfacht und dann bis Ende 1999 nochmals verzehnfacht werden. Allegre behauptet, daß bereits 82 Prozent der französischen weiterführenden Schulen über einen Internet-Anschluß verfügen. Dies ist Teil einer 500 Millionen Franc schweren Investition des Bildungsministeriums. *(ch)* ▮

Internationale Bestseller

USA	Österreich	Belgien	Holland
PC CD-ROM	**PC CD-ROM**	**PC CD-ROM**	**PC-CD-ROM**
1. Diablo – Cendant	1. Motocross Madness – Microsoft	1. Commandos – Eidos	1. Myst Special Edition – Broderbund
2. Deer Hunter – GTI	2. Carrier Strike Fighter – Int. Magic	2. Red Alert Mega Pack – Compilation	2. Red Alert Mega Pack – Compilation
3. StarCraft – Cendant	3.Final Fantasy VII – Eidos	3. Myst Special Edition – Broderbund	3. 7 Kingdoms – Int. Magic
4. Titanic – Cyberflix	4. Myst Special Edition – Broderbund	4. Spec Ops – Take 2	4. Unreal – GT I
5. Rocky Mtn. Trophy Hunter – GTI	5. KKND Krossfire – EA	5. Final Fantasy VII – Eidos	5. G. Battles Triple Pack – Compilation
PlayStation	**PlayStation**	**PlayStation**	**PlayStation**
1. WWF War Zone – Acclaim	1. Tekken 3 – Namco/Sony	1. Tekken 3 – Namco	1. Tekken 3 – Namco
2. NCAA Football '99 – EA	2. Wargames – EA	2. Fluid – Sony	2. Heart of Darkness – Infogrames
3. Madden '99 – EA	3. VR Baseball '99 – Interplay	3. Gran Turismo – Sony	3. Tommi Makkinen – UbiSoft
4. NFL Gameday – Sony	4. Batman & Robin – Acclaim	4. Colin McRae Rally – Codemasters	4. Colin McRae Rally – Codemasters
5. Gran Turismo – Sony	5. Gran Turismo – Sony	5. Heart of Darkness – Infogrames	5. Resident Evil 2 – Capcom
Nintendo 64	**Nintendo 64**	**Nintendo 64**	**Nintendo 64**
1. WWF War Zone – Acclaim	1. ISS 98 – Konami	1. ISS 98 – Konami	1. ISS 98 – Konami
2. Banjo-Kazooie – Nintendo	2. GoldenEye 007 – Nintendo	2. Banjo-Kazooie – Nintendo	2. Banjo-Kazooie – Nintendo
3. GoldenEye 007 – Nintendo	3. GT64 – Infogrames	3. GoldenEye 007 – Nintendo	3. Bust-A-Move 2 – Acclaim
4. Waialae Country Club – Nintendo	4. Lylat Wars – Nintendo	4. Forsaken – Acclaim	4. Yoshi's Story – Nintendo
5. Mission: Impossible – Infogrames	5. Snowboard Kids – Nintendo	5. Super Mario Kart 64 – Nintendo	5. Virtual Chess – Titus
Quelle: PC Data. Bei PC-CD-ROM Erhebungszeitraum vom 6.9. bis 13.9.98	Quelle: Virgin Megastores	Quelle: MCV UK	Quelle: MCV UK

HINWEIS: Die aktuellen media control-Charts für Deutschland finden Sie auf Seite 29.

Fotos: Metro AG, Ubi Soft

Kurz & Wichtig

Gremlin verlängert Abkommen mit Fußballstar Alan Shearer

Sheffield. Gremlin hat das Promotion- und Lizenzabkommen mit dem englischen Fußballstar Alan Shearer verlängert. Das Unternehmen hatte den Kicker bereits für `Actua Soccer 2´ für den britischen Markt gewinnen können. *(ch)* ▮

Sega of America verstärkt Topmanagement

Redwood City. Sega of America hat als Vorbereitung auf den im nächsten Jahr bevorstehenden Launch der neuen Superkonsole Dreamcast zwei Positionen im Topmanagement neu besetzt. Jared Rosen wurde als neuer Director of Research and Development eingestellt und ist somit für die Dreamcast-Software-Entwicklungsprojekte in den USA und Europa verantwortlich. Zum gleichen Zeitpunkt hat Stephen Ackroyd die Position des General Manager of Business Development übernommen. *(fo)* ▮

Zykon auf Expansionskurs

Antwerpen. Der Peripherie-Spezialist Zykon baut seine internationalen Geschäfte weiter aus. Das belgische Unternehmen bereitet sich auf die Eröffnung weiterer Geschäftsstellen im europäischen Raum und in Nordamerika vor. Dadurch will Zykon Lieferzeiten verkürzen und die Retouren- und Reklamationsabwicklung vereinfachen. Zykon produziert und vertreibt weltweit Joysticks, Joypads und Lenkräder für PC, PlayStation und N64. *(fo)* ▮

Microsoft sponsert Supercross

Redmond. Microsoft fördert als exklusiver PC-Entertainment-Sponsor die `U.S. Open of Supercross´ in Las Vegas. Anfang Oktober können die Besucher auf dem Microsoft-Stand den aktuellen Titel `Motocross Madness´ über Großbildleinwand und Promotion-Aufbauten probespielen. *(fo)* ▮

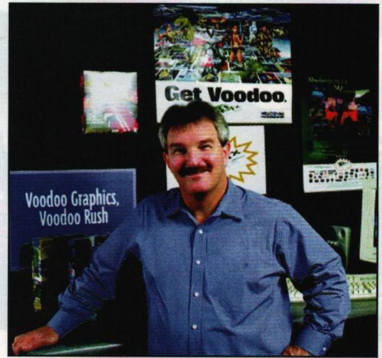
Die internationale Newsredaktion erreichen Sie unter jfroehlich@computec.de




dynatex
ABC
A FUNSOFT. COMPANY
RUSHWARE
A FUNSOFT. COMPANY
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
GROSSHANDEL
für Video-und Computerspiele
Acclaim
Entertainment GmbH
avalon
vertriebs
GmbH
EIDOS
INTERACTIVE
EINSTEIGERPAKETE
für Verleih in Videotheken
SONY
ELECTRONIC ARTS™
LAGUNA
VIDEO GAMES
COMPUTER
ENTERTAINMENT
BMG
INTERACTIVE
KINGSOFT
INTERACT
by Jöllenbeck
Nintendo-Vollsortiment
Stützpunktgroßhändler für Sony
LEISURESOFT
JOY TECH
GERMANY
CDV
Software GmbH
KONAMI
Nintendo
WIR HABEN DAS
ZEUG ZUM SPIELEN
VIDIS
CUC SOFTWARE
Ubi Soft
GUILLEMOT
INTERNATIONAL
dynatex
TELEFON: (02 31) 45 000 - 0
TELEFAX: (02 31) 45 000-29
SCHLEEFSTR. 8 • 44287 DORTMUND
www.dynatex.de
eMail: dynatex@dynatex.de
© Lorenz Foto&Grafik-Design

3Dfx sucht Nähe zu europäischen Entwicklern

London. Der führende Hersteller von 3D-Chips eröffnet seine neuen europäischen Headquarters in London. Man will durch die Präsenz in London engeren Kontakt zu den europäischen Spieleentwicklern aufbauen. Außerdem soll das neue Büro als Vertriebs-Basis des expandierenden 3Dfx-Geschäfts dienen. „Einige der innovativsten 3D-Spiele kommen aus Europa", sagt Greg Ballard, CEO bei 3Dfx. „Das Büro in London ermöglicht es uns, Entwickler dieser Spiele besser zu unterstützen und uns auch intensiver um die Konsumenten zu kümmern", so Ballard weiter. *(sd/jf)* ▮



Greg Ballard, 3Dfx: Die europäische Niederlassung soll helfen, die Kommunikation mit Entwicklern und Konsumenten zu verbessern.

Steigt Namco in die Nintendo-64-Entwicklung ein?

Tokio. Namco wird Meldungen verschiedener Online-News-Services zufolge offenbar die Entwicklung von PlayStation-Spielen einstellen. Die Firma hat die technischen Grenzen bei der Entwicklung für diese Plattform angeblich erreicht. Offensichtlich arbeiten Namco-Teams aber bereits an Spielen für den PlayStation-Nachfolger. Nun liegt die Vermutung nahe, daß Namco bis zum Release der PlayStation 2 auf ein anderes Format umsteigen wird. Dies könnte das Nintendo 64 sein, da man noch nicht genügend Erfahrung mit den Dreamcast-Entwicklungstools hat, die Programmierer aber angeblich mit dem Nintendo 64 vertraut sind. Namco pflegt seit Jahren enge Beziehungen zu Sony und wird dem Unternehmen wohl langfristig treu bleiben. Wer ein mögliches N64-Spiel von Namco vermarkten könnte, ist unklar. *(jf)* ▮

VistraMan lokalisiert jegliche Art von Software einfach per Mausklick

Günstiges Tool ermöglicht Lokalisierung auch für kleine Märkte

Bonn. Das Softwarehaus PASS Engineering GmbH bietet mit `VistraMan´ ein Programm zur Lokalisierung beliebigsprachiger Software an. Lokalisierungsprojekte können damit – entkoppelt von der eigentlichen Software-Entwicklung – durchgeführt und verwaltet werden. Im Vergleich zum normalen Vorgehen bei Übersetzungen sollen sich die Entwicklungskosten für lokalisierte Softwareversionen laut Herstellerangaben deutlich verringern. Damit könnten sich für viele Unternehmen erstmals auch Lokalisierungen für kleine Märkte wie den isländischen, arabischen oder flämischen Sprachraum lohnen. Die Software wird zu einem Preis von DM 900,- angeboten, so daß sich die Anschaffungskosten bereits bei einmaligem Einsatz amortisieren. Eine spezielle Unicode-Version des Programmes erlaubt auch eine Übersetzung in asiatische Sprachen. `VistraMan´ läuft auf allen gängigen Windows-Plattformen und unterstützt Programme, die in Visual C++, Borland C++ oder Visual Basic geschrieben sind. Andere Schnittstellen, wie zum Beispiel Delphi und Java, sind nach Angaben des Herstellers in Vorbereitung. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.pass-engineering.com. Bestellen können Sie das Produkt unter folgender Rufnummer: 0228-697242. *(jf)* ▮

Gremlin schließt Partnerschaft mit nVidia

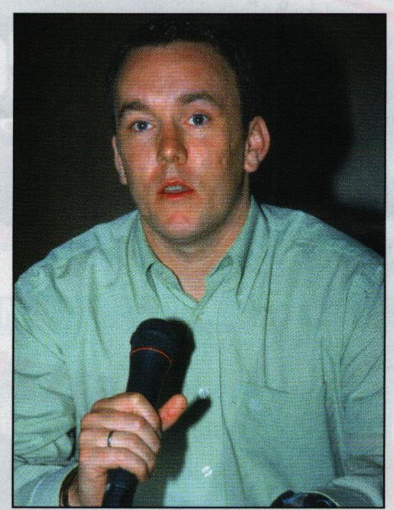
Sheffield. Gremlin Interactive hat eine strategische Partnerschaft mit dem 3D-Grafikspezialisten nVidia Corporation, Hersteller des neuen 3D-Beschleunigerchips Riva TNT, abgeschlossen. Das Abkommen verschafft Gremlin Interactive frühen Zugriff auf die Riva-Technologie sowie auf alle zukünftigen auf Hardware oder Software basierenden nVidia-Entwicklungstools. Im Gegenzug werden alle Gremlin-Produkte das Firmen-Logo des kalifornischen Grafikspezialisten tragen. Die ersten Produkte, die von der Partnerschaft profitieren sollen, sind die PC-CD-ROM-Titel `Soul-Bringer´, `Actua Soccer 3´ und `Tribal Lore´. *(jf)* ▮

Hinter den Kulissen: Red Lemon Studios

Nicht Fließbandspiele, sondern eine überschaubarer Anzahl an Topsellern soll Publisher anlocken

Die ehemaligen Gremlin-Entwickler Andy Campbell, Laurent Noel und Andy Findlay haben sich vor einiger Zeit selbständig gemacht – jetzt stehen sie mit den ersten Projekten im Blickpunkt

Red Lemon gilt als Schottlands derzeit dynamischstes Entwicklungshaus für Computer- und Videospiele. Das Unternehmen wurde im August 1996 von Andy Campbell, Laurent Noel und Andy Findlay, drei ehemaligen Gremlin-Mitarbeitern, gegründet, weil sie es satt hatten, ständig Fußballspiele zu produzieren, heißt es. Unter ihrer Führung entstanden Spiele wie beispielsweise `Euro ´96´ und `Actua Soccer´. Derzeit beschäftigt Red Lemon 30 Mitarbeiter. Grundsätzlich will man unabhängig bleiben. Red Lemon entscheidet über die Vergabe von Publishing-Rechten von Titel zu Titel. Langfristige Publishing-Deals sollen nicht abgeschlossen werden. „Ziel ist es, Produkte intern zu entwickeln und völlige kreative Freiheit zu haben. Wir wollen einen Prototypen fertig haben, bevor wir mit Publishern Distributionsgespräche führen", erklärt Geschäftsführer Andy Campbell die Geschäftsphilosophie. Bislang hat das Studio noch kein Spiel veröffentlicht. Derzeit arbeitet Red Lemon jedoch an mehreren Titeln. Für Eidos Interactive ist das PC-Spiel `Braveheart´ in Entwicklung, eine Mischung aus `Civilization´- und `Command & Conquer´-Elementen. Das epische Spiel erzählt die Geschichte Schottlands im Jahre 1296, in dem das Land um seine Unabhängigkeit kämpft. Schlachten, Spionage und Diplomatie werden die Kernelemente des Spiels sein. Die Lizenz des `Braveheart´-Kinofilms mit Mel Gibson sicherte sich Eidos erst kürzlich. Erster Red Lemon-Titel wird jedoch `Aironauts´ sein. Das Arcade-orientierte Shooting-Game soll noch in diesem Jahr für PC und PlayStation erscheinen und über Infogrames vermarktet und vertrieben werden. Das Unternehmen arbeitet darüber hinaus bereits als einer der weingen europäischen Entwickler an einem Dreamcast-Titel. Es soll sich dabei um ein strategisches Actionspiel mit Ego-Perspektive handeln. „Die Dinge bei Red Lemon entwickeln sich unerwartet gut", sagt Andy Campbell. Bereits jetzt hegt das Unternehmen Expansionsgedanken. Das Studio in Glasgow soll ausgebaut werden, neue Büros in London und Kalifornien sind in Planung. Innerhalb der nächsten zwei Jahre soll die Mitarbeiterzahl auf 80 Personen ausgebaut werden. Erst kürzlich wurden 650.000 £ an Investment-Kapital aufgenommen, um den Expansionsbestrebungen auch finanziell gerecht zu werden. Red Lemon will jedoch von Massenproduktion nichts wissen: „Wir arbeiten nicht an einem Spielfließband, sondern werden stets versuchen, einige wenige Bestseller zu produzieren", sagt Andy Campbell. Kontaktadresse: 141 St. James Road, Glasgow, G4 OLT, Scotland, Telefon: 0044-141-303-8303, Website: www.redlemon.com. *(jf)* ▮



Andy Campbell, Geschäftsführer von Red Lemon, setzt auf Unabhängigkeit als Basis für Kreativität und Markterfolg.

Fotos: 3Dfx (1), C. Holowaty (1)



Computec-Awards ’98: Schlamm-schlacht und Dschungelfieber

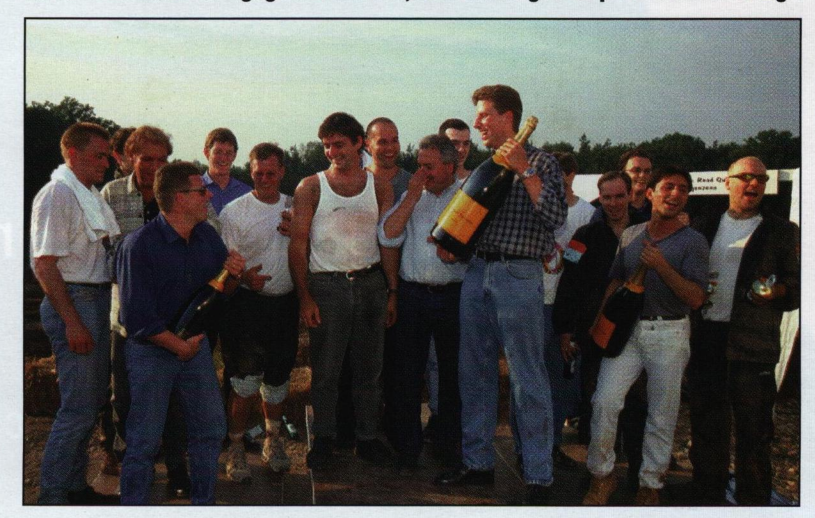
Wer dachte, beim diesjähigen Event im Rahmen der Computec-Preisverleihung mit ein paar wunden Daumen und Muskelkater davonzukommen, sah sich getäuscht. Nicht der Geruch von Gummi und Abgasen dominierte die Positionskämpfe beim diesjähigen VIP-Rennen, sondern knochenharte Arbeit auf schlammigen Off-Road-Pisten. Das Quad-Rennen forderte die letzten Kräfte der angetretenen Vertreter aus Industrie und Handel. Daß der Umgang mit den vierrädrigen Geländemaschinen den Piloten einiges an fahrerischem Geschick abverlangte, bewiesen unfreiwillige Überschläge und diverse Ausflüge ins Schlammbett. Nur gut, daß für eine adäquate Schutz-Ausrüstung gesorgt war. So konnten alle Teilnehmer unverletzt der am Abend folgenden Preisverleihung zum `Spiel des Jahres ´98´ sowie der Vergabe der MCV-Awards beiwohnen.

Der angebrachte Respekt gegenüber den flotten Quad-Rennern war den meisten vor Rennbeginn anzusehen. Die schlammige Off-Road-Piste hatte es schließlich auch in sich. Von flachen Betonpisten, bei denen man schlimmstenfalls den richtigen Anbremspunkt verpaßt und etwas unsanft in die Fahrbahnbegrenzung knallt, mußte man sich in diesem Jahr gedanklich verabschieden. Wer beim Befahren der hügeligen und zum Teil auch seitlich abfallenden Strecke nicht das Gleichgewicht behielt, wurde flugs unter der nicht gerade leichten Höllenmaschine begraben. Dennoch war das Risiko vertretbar. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit wußte das gesamte Teilnehmerfeld, wie die drahtigen PS-Biester zu steuern sind. Nachdem die Teams bestimmt, die ersten Schlammklumpen nach dem Einfahren abgeklopft und die optimale Sitzstellung gefunden war, wurde es ernst. Welches der Teams nach Ablauf von zwei Stunden die meisten Runden gefahren hatte, war Sieger. Halt, das war noch nicht alles! Parallel mußten sich die Teams im Service-Zelt an einer vierspurigen Carrera-Bahn verdingen. Die Kombination der Mannschafts-Ergebnisse aus Quad- und Modellbahn-Rennen entschied darüber, welche Teams zum

Fotos: J. Fröhlich (4), F. Ossmann (2), C. Holowaty (2)



Dramatische Verfolgungsrennen auf schlammiger Piste: Beim Quad-Rennen dürfte ordentlich Gas gegeben werden, zum Glück gab es passende Kleidung.



Freudentaumel bei der Siegerehrung: Die erschöpften, aber glücklichen Gewinner des Computec-Quadrennens bereiten sich auf die obligatorische Champagnerdusche vor.



Die Abendveranstaltung fand in einem Gewächshaus statt, das als Dschungel umdekoriert war und durch entsprechende Lichteffekte und Geräusche Südsee-Atmosphäre vermittelte.



Dieter Marchsreiter von der PR-Agentur Text 100, PC Action-Cefredakteur Christian Müller und Thomas Caric, Microsoft (v.l.n.r.). Microsoft erhielt für Age of Empires den Award für das PC-Spiel des Jahres 1998.

Schluß auf das begehrte Treppchen steigen durften. Glücklicher, oder soll man sagen verdienter Sieger war das Team um Gerd Körnig (TLC), Leo Jackstädt (Cendant Software), Norman Böhe (GT Interactive) und Rick Nürnberg (GT Interactive). Das Team überzeugte neben seinem kompromißlosen Fahrstil auf der Schlammpiste auch durch Fingerspitzen-Gefühl an der elektrischen Rennbahn. Standesgemäß ließ man schließlich die Korken der Champagner-Flaschen knallen und spülte neben den staubigen Kehlen auch die Reste der klebrigen Erde von der mitgenommenen Renn-Kleidung.

Dschungelatmosphäre und heiße Rhythmen bei der Verleihung zum Spiel des Jahres ´98

Nachdem die Dämmerung hereingebrochen war, versammelten sich etwa 150 Industrie- und Handelsvertreter zur abendlichen Computec-Preisverleihung. Auch in die-



Sony Computer Entertainment sahnte für Gran Turismo den Preis für das beste PlayStation-Spiel 1998 ab. Manfred Gerdes bedankte sich bei der Preisübergabe für den Support der Lizenznehmer in den vergangenen Monaten.

Die MCV-Awards ´98

MCV Marketing-Idee 1998

Eidos Interactive



Auszeichnung für das Product Placement von Lara Croft im Musik-Video von `Die Ärzte´.

MCV PR-Idee 1998

Electronic Arts

Auszeichnung für die PR-Idee, den Ausgang der Fußball-WM in den Massenmedien mit `Frankreich ´98´ vorauszuberechnen.

Die Computer- und Videospiele des Jahres 1998



PC-Spiel des Jahres 1998

Age of Empires

(Microsoft)

Weitere Nominierungen:

- **Anno 1602** (Sunflowers)
- **Commandos – Hinter feindlichen Linien** (Eidos)
- **F1 Racing Simulation** (Ubi Soft)
- **Unreal** (GT Interactive)

PlayStation-Spiel des Jahres 1998

Gran Turismo

(Sony Computer Entertainment)

Weitere Nominierungen:

- **Abe's Oddysee** (GT Interactive)
- **Colony Wars** (Psygnosis)
- **Final Fantasy VII** (Squaresoft/Sony)
- **Tekken 3** (Namco/Sony)

Nintendo 64-Spiel des Jahres 1998

Banjo-Kazooie

(Nintendo/Rare)

Weitere Nominierungen:

- **Diddy Kong Racing** (Nintendo/Rare)
- **Forsaken** (Acclaim)
- **Frankreich ´98** (Electronic Arts)
- **Int. Superstar Soccer ´98** (Konami)

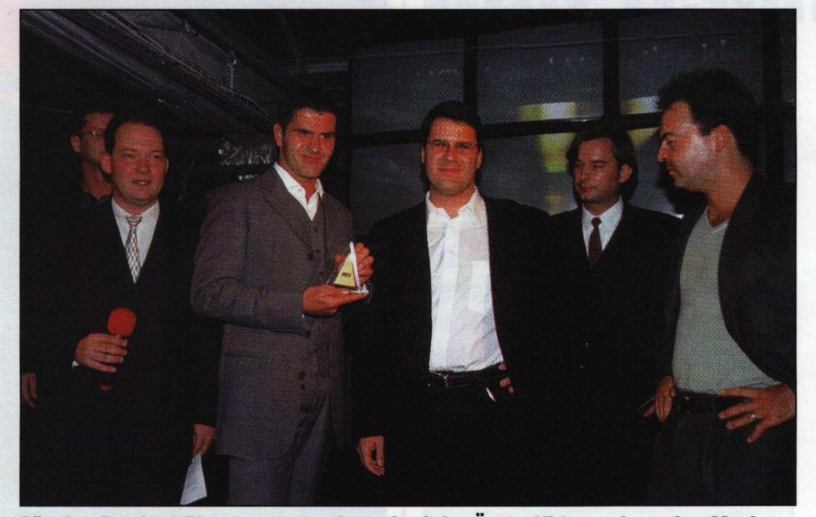
sem Jahr wurden die nach Meinung der Redaktionen der Computec-Fachmagazine besten Spiele für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64 ausgezeichnet. Hierzu lud man die Besucher in ein Gewächshaus ein, das als tropischer Dschungel dekoriert war. Am Eingang erhielt jeder Besucher eine mysteriöse goldene Walnuß, deren Bedeutung sich im Verlauf des Abends noch aufklären sollte. Nach der Eröffnung des Karibischen Buffets sorgten fünf brasilianische Tänzerinnen für Südsee-Stimmung. Schließlich folgte die Preisübergabe. Christian Müller, Chefredakteur von PC Action, und Hans Ippisch, Chefredakteur N-Zone, stellten zunächst die nominierten Spiele auf einer Monitorwand vor. Die Auszeichnung zum PC-Spiel des Jahres ´98 ging schließlich an `Age of Empires´ von Microsoft. Die Jury war der Auffassung, daß die Programmierer des Echtzeit-Strategiespiels es auf eindrucksvolle Weise geschafft hätte, historische Themen in ein grafisch und spielerisch brillantes Computerspiel umzusetzen. Als bestes PlayStation-Spiel wurde das Sony-Rennspiel `Gran Turismo´ mit der begehrten Trophäe ausgezeichnet. Das Spiel setzt nach Meinung der Redaktionen einen neuen Standard im Genre und begeistert die Spieler mit atemberaubender Grafik und tollem Gameplay. Für Nintendo 64 wurde schließlich der Titel `Banjo-Kazooie´ als Spiel des Jahres ´98 prämiert. Das Spiel ist eine Co-Produktion von Nintendo und dem englischen Entwickler Rare Software. Die Redakteure waren beeindruckt von der hervorragenden Grafik und dem ausgeklügelten Leveldesign.



Nach der Preisverleihung durfte nach Herzenslust gezockt werden. Der beste Spieler, in diesem Fall eine Spielerin, gewann eine Karibik-Reise im Wert von 10.000 DM.

MCV vergibt die Awards für die Marketing- und die PR-Idee des Jahres 1998

Im Anschluß an die Preisverleihung der Spieleredaktionen kam es zur Übergabe der diesjähigen MCV-Awards. Prämiert wurde die beste Marketing-Idee sowie die nach Meinung der MCV-Redaktion beste Idee im Bereich Public Relation. Mit dem Product Placement im Rahmen des Musikvideos der Pop-Gruppe `Die Ärzte´ räumte Eidos Interactive den Marketing-Preis ab. Lara Croft hatte einen dominanten Auftritt in dem Video, das wochenlang als Dauergast bei den Musiksendern VIVA und MTV vertreten war. Mit den Musikern der Band lieferte sich die virtuelle Abenteuerin heiße Gefechte, die so geräuschintensiv waren, daß die eigentliche Musik der Kultband teilweise in den Hintergrund geriet. Knut-Jochen Bergel, Vertriebsdirektor bei Eidos, unterstrich, daß das Vermarktungspotential für Lara Croft noch lange nicht ausgeschöpft sei. Schon bald will man mit noch beeindruckenderen Aktionen auf die `Tomb Raider´-Dame aufmerksam machen. Den Preis für die beste PR-Idee des Jahres 1998 konnte hingegen Electronic Arts entgegennehmen. Das Unternehmen ließ in den Massenmedien mit Hilfe von `Frankreich ´98´ den Sieger der Fußballweltmeisterschaft vorausberechnen und erwirkte dadurch mehrseitige Berichte in bekannten Publikumsmagazinen sowie Auftritte im Deutschen Sportfernsehen. Daß dort schließlich Deutschland als Weltmeister hervorging und nicht – wie in der Realität – Frankreich, sollte man im nachhinein nicht dem hervorragenden EA-Produkt anlasten. Die Bevölkerung nahm die letztlich nicht eingetretene Prognose im Vorfeld der Weltmeisterschaft mit Genugtuung zur Kenntnis, und viele kauften mit dem Titel zum ersten Mal ein PC-Spiel.



Für das Product Placement von Lara Croft im Ärzte-Video gab es den Marketing-Award für Eidos. V.l.n.r.: Falko Ossmann, Christoph Holowaty (beide MCV) Knut-Jochen Bergel, Volker Rieck, Jürgen Fröhlich (MCV) und Kay Lankarany.

Stimmungsvoller Ausklang und das Geheimnis der goldenen Nuß

Zum Ausklang des Abends kam dann schließlich die goldene Nuß ins Spiel. Nachdem die umjubelten Sieger das Podium verlassen hatten, trat Moderator Mr. H Dally auf den Plan. Er verkündete, worauf alle Gäste gespannt waren: Im Tausch gegen die goldene Nuß durften die Besucher einen kleinen Sack mit Jetons entgegennehmen. Ein zuvor hinter Rattan-Wänden verstecktes tropisches Spielkasino wurde eröffnet. Bis in die frühen Morgenstunden dürfte an Roulette-, Poker- und Baccara-Tischen um die Wette gezockt werden. Denn der Gast mit dem höchsten Gewinn durfte sich nach Casinoschluß über den Gewinn einer Karibik-Reise im Wert von 10.000 DM freuen. Als glückliche Gewinnerin ging schließlich Dagmar Munk, freie PR-Managerin bei Egmont Interactive, hervor. *(jf)* ∎



Marc Trennheuser (Mitte), Electronic Arts, übernahm den MCV-PR-Award aus den Händen der MCV-Redakteure. Mit Frankreich ´98 ließ Eletronic Arts in den Massenmedien die Fußballweltmeisterschaft vorausberechnen.



Als Spiel des Jahres für Nintendo 64 wurde Banjo-Kazooie ausgezeichnet. Michael Friesl, Wolfgang Ebert und Heinrich Hofmeier von Nintendo (v.l.n.r.) nehmen stolz die begehrte Trophäe entgegen.

Fotos: C. Bigge (2), C. Holowaty (1), J. Fröhlich (1)



Die neue Grafikkarten-Generation im Vergleich

Die neue Grafikkarten-Generation rollt an. In den nächsten Wochen werden alle namhaften Hersteller neue Beschleuniger-Platinen auf den Markt bringen, die mit den heißerwarteten Chips ausgestattet sind. Auf den folgenden Seiten gibt Ihnen Falko Ossmann einen Überlick über die wesentlichen Merkmale und Unterschiede aktueller Karten und Chipsätze der neuen Generation, die von Thilo Bayer, Hardwarespezialist der Fachmagazine PC Games und PC Action, intensiv getestet und bewertet wurden.

Matrox Millennium G200

Die hauptsächlichen Unterschiede zwischen den beiden Karten Matrox Mystique G200 und der Millenium G200 liegen in der Art des verwendeten Grafikspeichers, dem Softwarebundle, einem TV-Ausgang sowie der Qualität des RAMDAC. Die Mystique übernimmt dabei die Rolle der Entertainment-Karte, da sie einen TV-Ausgang, SDRAM-Speicher, einen 230 MHz RAMDAC und eine Spielesammlung enthält. Die Millennium G200 wird dagegen als Business-Platine eingeordnet. In ihrem Lieferumfang befindet sich ein schneller SGRAM-Speicher, ein 250 MHz-RAMDAC sowie ein Softwarebundle. Den TV-Ausgang hat man sich gespart. Für Spieler dürfte die Tatsache interessant sein, daß die Millennium gerade in hohen Spiele-Auflösungen etwas flotter läuft als die Mystique. Dies liegt vor allem am SGRAM, der bei einem hohen Datendurchsatz die bessere Bandbreite als der SDRAM liefert. Insgesamt zeigt der G200 eine solide 3D-Vorstellung. Die OpenGL-Unterstützung ist jedoch ein deutlicher Schwachpunkt. Im Moment gibt es nur einen Minitreiber, der die Open GL-Befehle in Direct3D umrechnet und DirectX 6 voraussetzt. *(tb/fo)* ▮

Hersteller: Matrox ● **Vertrieb:** Matrox ● **Empf. VK.:** DM 379,-
● **Ausstattung:** 84% ● **3D-Features:** 81% ● **Performance:** 72%
● **Wertung:** 75% ● **Stärken:** 3D-Qualität, für langsamere CPUs geeignet
● **Schwächen:** Performance in hohen Auflösungen

Guillemot Maxi Gamer Phoenix

Der erste endgültige Banshee-Beschleuniger kommt aus dem Hause Guillemot. Die Phoenix erreichte uns dabei in PCI-Bauform, wird in wenigen Wochen aber auch in einer AGP-Variante verfügbar sein. Mit 16 MB lokalem SGRAM wird der PCI-Käufer gut über das fehlende AGP-Interface hinweggetröstet. Ein TV-Ausgang zur Wiedergabe von Spielen auf dem heimischen Fernseher fehlt zur Zeit noch, soll aber später integriert werden. In der Performance-Abteilung schlägt sich die Phoenix bravourös, auch in Direct3D ist die Karte dem Großteil der Konkurrenz überlegen. Auch unter Glide (`Quake 2´, `Unreal´) zeigt der Banshee trotz fehlendem zweiten Texturchip keinen Respekt vor dem Add-On-Kollegen Voodoo². Selbst in 1.024x768 oder 1.600x1.200 (`G-Police´, `Jedi Knight´) ist die Geschwindigkeit voll zufriedenstellend. Lediglich kleine Treiber-Ungereimtheiten wie die momentan fehlende Kantenglättung trüben das ansonsten glasklare Bild. Insgesamt ist die neue Guillemot-Karte gerade in texturintensiven Spielen etwas langsamer als TNT-basierende Platinen. Dafür bietet die Phoenix aber das wesentlich bessere Preis-Leistungs-Verhältnis. *(tb/fo)* ▮

Hersteller: Guillemot ● **Vertrieb:** Guillemot ● **Empf. VK.:** DM 299,-
● **Ausstattung:** 82% ● **3D-Features:** 83% ● **Performance:** 86%
● **Wertung:** 85% ● **Stärken:** SGRAM, Glide-kompatibel
● **Schwächen:** Kein zweiter Texturchip

Canopus Pure3D II

Die Grafikkarten-Firma Canopus war bisher eher in den USA bekannt, da sie auf dem europäischen Markt über miroMEDIA vertrieben wurde. Die Voodoo²-Variante Pure 3D II steht nun auf eigenen Füßen und wird in Deutschland von Videocomp (06171-506000, www.videocomp.de) vertrieben. Canopus setzt den Hebel an zwei Stellen an, um sich sichtbar von der V²-Konkurrenz abzusetzen. Zum einen verfügt die Pure 3D II über eine völlig eigene Platinenform, die so auffällige Bauteile wie einen TV-Ausgang oder einen Aktiv-Kühler beherbergen. Zum anderen hat die Firma eine Software entwickelt, die ähnlich dem Kontrollfeld der Voodoo-Karten von miroMEDIA einen großen Bedienungskomfort bieten. Der Aktiv-Kühler soll dabei den dauerhaften Betrieb der Karte mit 100 MHz sicherstellen, wodurch die Pure3D II immerhin 10 MHz schneller als die Standard-Konkurrenz läuft. Bei Spiele-Benchmarks kann sich die Platine damit um 3 bis 10% absetzen und arbeitet ohne Abstürze. Die gute Ausstattung und die Hardware-Pluspunkte schlagen sich jedoch in einem relativ hohen Preis nieder. Mit TV-Ausgang kostet die Pure3D II 599,- Mark, ohne immerhin noch 549,- Mark. Fazit: Wer auf seine bisherige 2D-Karte nicht verzichten möchte, kann hier zugreifen. Preisbewußte Kunden haben mittlerweile jedoch bessere Alternativen. *(tb/fo)* ▮

Hersteller: Canopus ● **Vertrieb:** Videocomp ● **Empf. VK.:** DM 599,-
● **Ausstattung:** 82% ● **3D-Features:** 79% ● **Performance:** 77%
● **Wertung:** 77% ● **Stärken:** Hohe Taktfrequenz, TV-Ausgang
● **Schwächen:** Hoher Preis, niedrige 3D-Auflösung

Creative Labs 3D Blaster Voodoo Banshee

Nach den Erfolgen mit der 3D Blaster Voodoo2 setzt Creative Labs die Zusammenarbeit mit 3Dfx fort und wird im Oktober eine Karte mit Voodoo Banshee-Chipsatz veröffentlichen. Zu einem günstigen Preis erhält der Käufer hierfür eine Hochleistungs-Platine mit 16 MB Grafik-RAM, die zuerst in einer PCI-Variante erscheinen wird. Über das Softwarebundle war zum Redaktionsschluß leider noch nichts bekannt. Im Gegensatz zu Guillemot vertraut der Soundblaster-Erfinder jedoch auf den theoretisch etwas langsameren SDRAM-Speicher. Die Spieletests zeigen aber, daß die Art des Speichers nur geringfügige Auswirkungen auf die Geschwindigkeit hat. Lediglich in höheren Auflösungen sind leichte Vorteile des SGRAMs im Vergleich zum SDRAM erkennbar. Wie Guillemot verläßt sich Creative Labs vorerst auf die Treiber-Entwicklungen vom Chip-Produzenten 3Dfx. Im direkten Vergleich zum Voodoo^2 zieht der Banshee in Direct3D-Spielen deutlich davon. Darüber hinaus sind die höheren 3D-Auflösungen ein großer Pluspunkt. Insgesamt ist die Banshee-Karte von Creative Labs ein rasend schneller Beschleuniger zu einem unschlagbar günstigen Preis. *(tb/fo)* ▮

Hersteller: Creative Labs ● **Vertrieb:** Creative Labs ● **Empf. VK.:** DM 249,- ● **Ausstattung:** 80% ● **3D-Features:** 83% ● **Performance:** 83% ● **Wertung:** 83% ● **Stärken:** Niedriger Preis, Glide-kompatibel ● **Schwächen:** Nur SDRAM, kein zweiter Texturchip

Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT

Der zweite Kombi-Kandidat aus dem Hause Creative Labs ist dem Riva TNT gewidmet. Im Gegensatz zur Banshee-Karte, die hauptsächlich den Spieler ansprechen soll, ist die TNT-Platine eher im High-End-Bereich angesiedelt, was auch den Preisunterschied zur 3D Voodoo Blaster Banshee erklärt. Trotzdem ist Creative Labs mit dem Preis im Vergleich zu anderen TNT-Anbietern konkurrenzlos günstig, was jedoch nicht zu Lasten der Ausstattung geht. 16 MB SDRAM, ein 250 MHz RAMDAC sowie ein umfangreiches Softwarebundle (u. a. \`Forsaken´, Incoming) erwarten den Kunden. Außerdem befindet sich eine Kalibrierungs-Software im Paket, die eine komfortable Helligkeits-Einstellung in Spielen erlaubt. Auf der Performance-Seite konnten keine gravierenden Unterschiede zwischen der Creative Labs TNT und den TNTs der Konkurrenz festgestellt werden. Die Abweichungen betrugen maximal 3-4 Frames pro Sekunde, was angesichts der Leistungsfähigkeit der Karten nicht weiter auffällt. Insgesamt bleibt festzuhalten, daß der TNT generell der beste 3D-Allround-Chip bei taktfreudigen CPUs ist. *(tb/fo)* ▮

Hersteller: Creative Labs ● **Vertrieb:** Creative Labs ● **Empf. VK.:** DM 349,- ● **Ausstattung:** 85% ● **3D-Features:** 85% ● **Performance:** 88% ● **Wertung:** 88% ● **Stärken:** Niedriger Preis, hohe Bildqualität ● **Schwächen:** 3D-Spiele mit Echtfarben

Wicked3D featuring Voodoo^2

Als erstes Produkt schickt der Shooting Star Wicked 3D ein Voodoo^2-Board ins Rennen, das sich vor allem durch die beigepackte Software von den Platinen der Konkurrenz abheben kann. Hardwareseitig versüßen die Maximalausstattung von 12 MB sowie ein qualitativ ansprechendes Durchschleifkabel das Spieledasein. Leider sind Spiele-Vollversionen Fehlanzeige, was durch die von Metabyte entwickelte Bedienungs-Software mit dem sinnigen Namen Re2Flex aber ausgeglichen wird. Mit dem seit Ende Juli erhältlichen Spezial-Treiber können beispielsweise stufenlos Bildwiederholfrequenzen eingestellt werden. Außerdem unterstützt der Beschleuniger theoretisch beinahe jede beliebige Auflösung bis 1024x672 (!) auf einer Single-Konfiguration (1.024x 1.024 im SLI-Modus). Zu diesem Zweck muß nur das jeweilige Spiel so gnädig sein, sich eine spezielle Auflösung vorgeben zu lassen. Als Sahnehäubchen lassen sich mit dem neuesten Treiber zwei verschiedene Voodoo^2-Karten im SLI-Modus betreiben, sofern beide Karte über die gleiche Speichermenge verfügen. Sehr interessant wird die Karte durch ein optionales Bundle mit dem Stereobrillensystem von H3D, das wir in der nächsten Ausgabe ausführlich vorstellen. Die kurz vor der Vollendung stehende Banshee-Karte von Wicked3D (Vengeance) wird ebenfalls dieses 3D-Set unterstützen. *(tb/fo)* ▮

Hersteller: Wicked3D / Metabyte ● **Vertrieb:** Metabyte ● **Empf. VK.:** DM 449,- ● **Ausstattung:** 79% ● **3D-Features:** 81% ● **Performance:** 75% ● **Wertung:** 76% ● **Stärken:** Brillen-Bundle, Glide-Kompatibilität ● **Schwächen:** normales Voodoo^2-Design

Grafik-Chips im Überblick

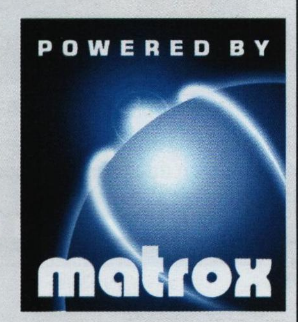
Das Herzstück einer jeden Grafikkarte ist der Grafikchip. Dieser bestimmt die Rechenleistung, zusätzliche Komponenten wie Speicher oder Softwareunterstützung machen den Rest der Karte aus. Hier finden Sie die verschiedenen, von den Karten verwendeten Chips im Vergleich.

3Dfx Voodoo Banshee



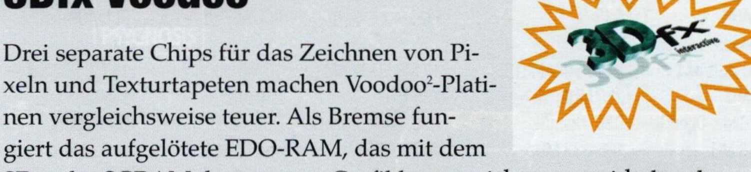
Das neueste Mitglied der Voodoo-Familie ist der erste echte Kombinationschip von 3Dfx. Der Grafik-Allrounder besitzt einen hervorragenden 2D-Teil und ist mit dem Kern des Voodoo^2 auch für 3D-Arbeiten gerüstet. Im Vergleich zur TNT-Konkurrenz fehlt das Rendern in Echtfarben, echtes AGP 2X sowie der zweite Textur-Chip. Der Nachfolger Banshee 2 soll mit 125 statt bisher 100 MHz getaktet sein.

Matrox G200



Dieser Kombi-Kandidat von Matrox findet auf der Mystique, Millennium und Marvel G200 seine Chip-Heimat. Auffälligstes Merkmal ist die Vibrant Color Quality (VCQ), die auch bei normalen Spielen mit 16 Bit Farbtiefe sehr erfreuliche Ansichten bietet.

3Dfx Voodoo^2



Drei separate Chips für das Zeichnen von Pixeln und Texturtapeten machen Voodoo^2-Platinen vergleichsweise teuer. Als Bremse fungiert das aufgelötete EDO-RAM, das mit dem SD- oder SGRAM der neueren Grafikkarten nicht ganz mithalten kann. Durch die 4 MB Bildspeicher sind V^2-Karten auf 800x600 Bildpunkte beschränkt. Erst ein SLI-System mit zwei gleichgeschalteten Karten schafft 1.024x768 Bildpunkte. Durch den zweiten Texturchip ist der Chip für Spiele wie Quake 2 und kommende DirectX6-Spiele prädestiniert.

nVidia Riva TNT



Der Nachfolger des Riva 128 (ZX) trägt seinen Namen durch die TwiN-Texel-Technik. Ähnlich wie der Voodoo^2 kann der TNT auf zwei Textureinheiten zurückgreifen, die bei Spielen mit Multi-Texturing-Option für einen zusätzlichen Leistungsschub sorgen. Die 3D-Architektur (32 Bit Farbtiefe, 24 Bit Z-Buffering) und die unterstützten Effekte sind ebenfalls zukunftsweisend.

STB Systems Velocity 4400

Die Velocity 4400 soll die erfolgreiche Riva-Reihe von STB fortführen. Tatsächlich kann die Platine STB-typisch zahlreiche Pluspunkte auf der Ausstattungsseite verbuchen. Herzstück des Beschleunigers ist der Riva TNT, der auf 16 MB SDRAM und einen TV-Ausgang zurückgreifen kann. Auffällig sind die 10 Jahres-Garantie sowie der 250 MHz RAMDAC, der die Eignung der Karte für großformatige Monitore sicherstellt. Der eigentliche Chip läuft dabei mit 90 MHz Taktfrequenz, der Grafikspeicher wird mit 110 MHz angesteuert. Im harten Benchmark-Alltag zeigt sich die Velocity 4400 trotzdem von der Sonnenseite und präsentiert sich als hervorragender Allrounder unter Direct3D und OpenGL. Auch in hohen Auflösungen leistet der TNT ähnlich dem Banshee noch sehr gute Rechendienste. Treiber-Probleme verhinderten jedoch Einstellungen am Gamma-Wert, so daß sich manche Spiele sehr dunkel präsentierten. Insgesamt fällt lediglich der vergleichsweise hohe Preis negativ auf. *(tb/fo)* ▮

Hersteller: STB Systems ● **Vertrieb:** STB Systems ● **Empf. VK.:** DM 499,- ● **Ausstattung:** 85% ● **3D-Features:** 85% ● **Performance:** 89% ● **Wertung:** 89% ● **Stärken:** Hohe Bildqualität und Geschwindigkeit ● **Schwächen:** Hoher Preis

miroMEDIA HISCORE Pro

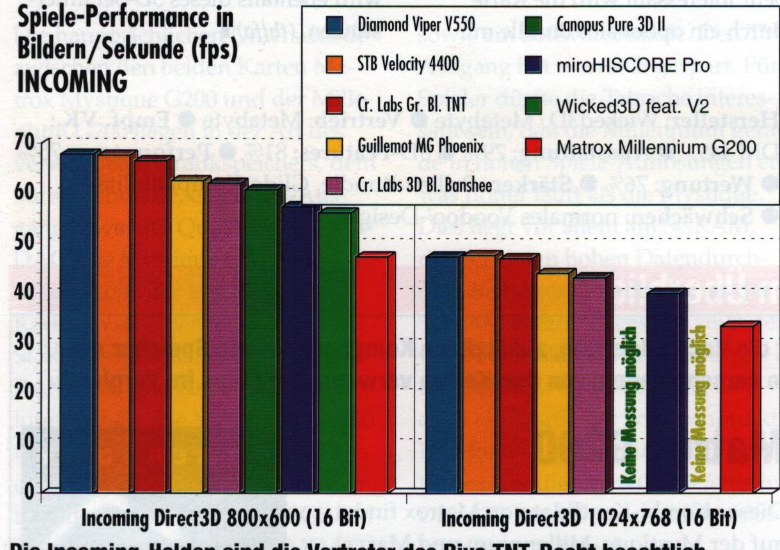
Ausstattungsseitig verläßt sich miro vorerst auf SDRAM-Bausteine und das AGP-Interface. Letzteres ist aber nur aus Steckplatzgründen interessant, da der Banshee in seiner ersten Revision keine wirklichen AGP-Features besitzt. Erst eine für Anfang nächsten Jahres erwartete Weiterentwicklung wird hier mehr leisten können. Bei der Installation der Pro fällt das bewährte Pinboard von miro auf, mit dessen Hilfe man weitreichende und komfortable Einstellungen am jeweiligen Adapter vornehmen kann. Das Pinboard erlaubt darüber hinaus das Hochtakten des Speichers auf 110 MHz, wodurch die Spiele-Performance ebenfalls linear in die Höhe schnellt. Leider lief unsere Testkarte im Schnitt 5-10% langsamer als beispielsweise das Guillemot-Pendant, was entweder am SDRAM oder am AGP-Interface liegt. Trotzdem stellt die HISCORE Pro eine ernsthafte Alternative für aufrüstwillige Spieler dar. *(tb/fo)* ▮

Hersteller: miroMEDIA ● **Vertrieb:** miroMEDIA ● **Empf. VK.:** DM 299,- ● **Ausstattung:** 80% ● **3D-Features:** 83% ● **Performance:** 80% **Wertung:** 81% ● **Stärken:** Software, Glide-kompatibel ● **Schwächen:** Nur SDRAM, kein zweiter Texturchip

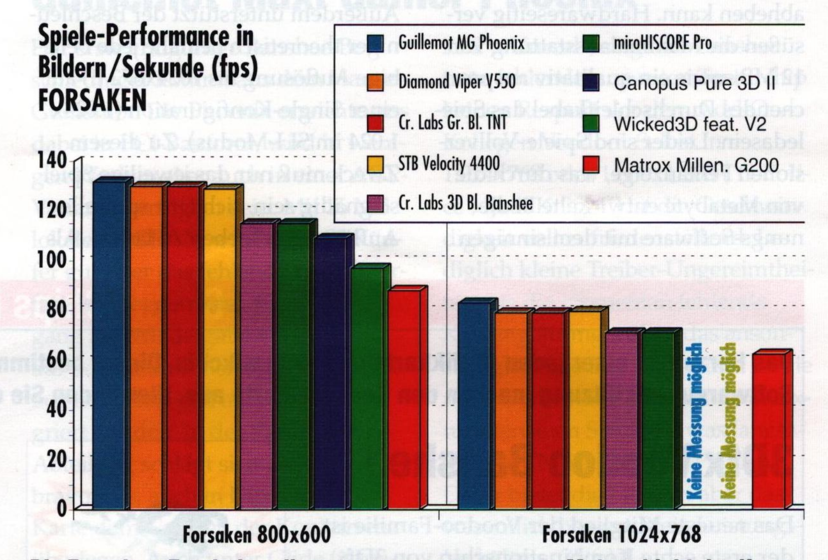
Diamond Viper V550

Bevor Diamond mit der Monster Fusion auf den Voodoo Banshee-Zug aufspringt, soll erst einmal eine TNT-basierende Karte für Performance-Furore sorgen. Bei der Ausstattung bietet Diamond wieder verschiedene Alternativen an, die von der nackten Platine ohne Zusatzsoftware bis hin zum TNT-Board mit TV-Ausgang und Gremlins `Motorhead´ reichen. Preislich unterscheiden sich diese Varianten jedoch kaum. Die endgültigen Treiber laufen sehr stabil und lassen auch extreme Spieletests zu. Beim Test mit Spielen mit Echtfarben (`Incoming´, `Quake 2´) fällt auf, daß die Zeichenleistung des TNT deutlich einbricht. Spätestens bei 1.024x768 machen die Echtfarbenerlebnisse aus Geschwindigkeitsgründen keinen Spielspaß mehr. In den üblichen 16 Bit Farbtiefe macht dem TNT aber so schnell kein anderer Chip etwas vor. So kann diese Karte Kunden mit flotten Rechnern, die eine ausgeglichene Performance in Direct 3D und OpenGL anstreben, bedenkenlos empfohlen werden. *(tb/fo)* ▮

Hersteller: Diamond ● **Vertrieb:** Diamond ● **Empf. VK.:** DM 420,-/430,- ● **Ausstattung:** 82% ● **3D-Features:** 85% ● **Performance:** 90% ● **Wertung:** 90% ● **Stärken:** Hohe Bildqualität und Geschwindigkeit ● **Schwächen:** 3D-Spiele mit Echtfarben



Die Incoming-Helden sind die Vertreter des Riva TNT. Recht beachtlich schlägt sich auch der Banshee, obwohl dieser den 32 Bit-Farbmodus von Incoming nicht beherrscht.



Die Forsaken-Ergebnisse liegen eng zusammen – nur Matrox hinkt der Konkurrenz etwas hinterher. Die Zeichenleistungen der Grafikkarten reichen für High-Speed-Fahrten aus.

Hersteller	Canopus/meneco	Creative Labs	Creative Labs	Diamond	Guillemot	Matrox	Metabyte/Wicked3D	miroMEDIA	STB Systems
Modell	Pure3D II	3D Blaster Voodoo Banshee	Graphics Blaster Riva TNT	Viper V550	Maxi Gamer Phoenix	Millennium G200	feat. Voodoo^2	HISCORE Pro	Velocity 4400
Info-Telefon	06171-62800	089-9579081	089-9579081	08151-266330	0211-338000	089-6144740	0241-4704116	01805-225452	089-42080
Preis (lt. Hersteller)	DM 599,-	DM 249,-	DM 399,-	DM 420,- /430,-	DM 299,-	DM 379,- / 550,-	DM 449,-	DM 299,-	DM 499,-
Ausstattung									
Grafik-Chip	Voodoo^2	Voodoo Banshee	nVidia Riva TNT	nVidia Riva TNT	Voodoo Banshee	MGA-G200	Voodoo^2	Voodoo Banshee	nVidia Riva TNT
Bauform	PCI	PCI / AGP	PCI / AGP	PCI / AGP	PCI / AGP	AGP	PCI	PCI /AGP	PCI /AGP
AGP-Features	-	1X-Modus	2X, SBA	2X, SBA	1X-Modus	2X, SBA	-	1X-Modus	2X, SBA
RAM (erweiterbar auf)	12 MB EDO RAM (-)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SGRAM (-)	8 MB SGRAM (16)	12 MB EDO RAM (-)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SDRAM (-)
RAMDAC-Takt	135 MHz	230 MHz	250 MHz	250 MHz	230 MHz	250 MHz	135 MHz	230 MHz	250 MHz
3D-Schnittstellen	D3D, Glide, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL
CPU-Eignung	ab 200 MHz	ab 233 MHz	ab 233 MHz	ab 233 MHz	ab 233 MHz	166-333 MHz	ab 200 MHz	ab 233 MHz	ab 233 MHz
Besonderheiten	TV-Ausgang	-	-	optional	-	-	-	Kontroll-Panel	TV-Ausgang
Software	Grafik-Utilities	unbekannt	Scala 200	-	-	Umfangreiches Paket	Grafik-Utilities	unbekannt	Grafik-Utilities
Spiele	-	unbekannt	Incoming, Forsaken	Motorhead	Demos	-	-	unbekannt	unbekannt
Garantiezeit	6 Monate	3 Jahre	3 Jahre	5 Jahre	2 Jahre	3 Jahre	5 Jahre	2 Jahre	10 Jahre
max. 2D (Echtfarben)	-	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 85 Hz	1.600x1.200, 90 Hz	1.600x1.200,	85 Hz	1.600x1.200, 85 Hz
max. 3D (Jedi Knight)	800x600, 16 Bit	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1.200	1.600x1200	1.600x1200	800x600, 16 Bit	1.600x1.200	1.600x1.200
Rendern in Echtfarben	nein (nur 16 Bit)	nein (nur 16 Bit)	ja (32 Bit)	ja (32 Bit)	nein (nur 16 Bit)	ja (32 Bit)	nein (nur 16 Bit)	nein (nur 16 Bit)	ja (32 Bit)


RENT A HERO

DER "HELD", WAS ER VERSPRICHT



FUNSOFT PRÄSENTIERT EINE MAGIC BYTES PRODUKTION AUF CD-ROM UND DVD-ROM FÜR WINDOWS® 95/98/NT.
ENTWICKELT VON: NEO SOFTWARE PRODUKTIONS GmbH, PRODUCER/STORY/MUSIC & SOUND FX: HANNES SEIFERT,
DEVELOPMENT MANAGER: CHRISTOPH SOUKUP, LEAD PROGRAMMER: EDGAR HOFER, ART DIRECTOR: MICHAEL SORMANN, DIGITAL ARTIST: ULRICH RADHUBER
VERTRIEB: RUSHWARE GmbH, TEL. 02131/607-0, FAX. 02131/607-111, PROFISOFT GmbH, TEL. 0541/122065, FAX. 0541/122470.
ÖSTERREICH: ABC SOFTWARE GmbH, 0043/5523/56510, FAX. 0043/5523/64794,
SCHWEIZ: ABC SOFTWARE AG, TEL. 0041/81/7501000, FAX. 00041/81/7501008.





WWW.RENT-A-HERO.COM



Blizzard produziert handbemalte Actionfiguren

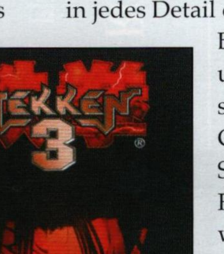
Irvine. Auch Blizzard setzt auf den Trend der beliebten Actionfiguren und produziert handbemalte, detailverliebte Actionfiguren aus dem `StarCraft´- und `WarCraft´-Universum. Die etwa 20 cm großen Figuren stellen die Charaktere der Terraner, Zergs und Protoss aus `StarCraft´ sowie einen Orc und einen Menschen aus `WarCraft´ dar. Die Figuren sollen hochwertig verarbeitet sein und in den USA zum Weihnachtsgeschäft zu einem Preis zwischen zehn und zwölf US-Dollar erscheinen. Die Figuren werden unter anderem über die Blizzard-Shop-Webseite im Internet zu bestellen sein. Cendant Software Deutschland klärt zur Zeit, ob und ab wann die Figuren in Deutschland über das Dreieicher Unternehmen angeboten werden. *(fo)*



Blizzard produziert handbemalte, etwa 20 cm große Actionfiguren mit Charakteren aus WarCraft und StarCraft für das Weihnachtsgeschäft.

Vidis übernimmt Exklusiv-Vertrieb für Tekken 3-Lösungsbuch

Hamburg. Die Vidis Electronic Vertriebs GmbH hat den deutschen Exklusiv-Vertrieb für das offizielle Lösungsbuch zu Namcos Prügelspielreferenz `Tekken 3´ übernommen. Das enorm hochwertige, 200 Seiten starke Produkt wurde vom jungen Hamburger Lösungsbuch-Verlag Future Press komplett in Deutsch produziert. Auf hochwertigem Papier und mit sehr professionellem Layout wird neben zahlreichen Artworks und Hintergrundinformationen für Fans ein Interview mit den Programmierern und ein A1-Poster geboten. In 15 Schritten führt das Buch in jedes Detail des umfangreichen Beat 'em Ups ein und zeigt alle versteckten Spielmodi, Charaktere und Special-Moves. Ein Flyer mit dem Hinweis auf das Ausnahmeprodukt liegt jeder `Tekken 3´-Verpackung bei, womit die Zielgruppe erschöpfend erreicht werden dürfte. Das Buch ist ab sofort über Vidis zu einem empf. VK. von DM 24,95 erhältlich. *(fo)*



Vidis vertreibt das hochwertige, offizielle Tekken 3-Lösungsbuch von Future Press exklusiv für den deutschsprachigen Raum.

Spielebausätze von TopWare-Titeln lizenziert

Mannheim. TopWare Interactive hat einen Lizenzvertrag zur Produktion von zunächst 15 verschiedenen Spielzeug-Bausätzen mit Inhalten aus TopWare-Interactive-Spielen mit dem US-amerikanischen Spielzeughersteller Best Lock unterzeichnet. Die ersten Bausätze werden Einheiten und Gebäude aus dem Echtzeit-Strategiespiel `Earth 2150´ darstellen. Die Modelle werden ab Anfang 1999 in Deutschland erhältlich sein. Ab Januar sind weitere Bausätze zu den Spielen `Knights and Merchants´ und `Emergency´ geplant. „Earth 2150 wird eines unserer Highlights im kommenden Jahr", prognostiziert TopWare-Vorstand Siegfried Sorg. „Weil Best Lock von der ersten Earth-Version so begeistert war, kam die Firma mit dieser innovativen Merchandising-Idee auf uns zu." *(fo)*



Best Lock wird zunächst 15 Bausätze zum TopWare Interactive-Titel Earth 2150 auf den Markt bringen.

Fotos: Best Lock, Blizzard, F. Ossmann (2), InterAct, Future Press

Im Test

Just! Multi Connection Box



Produktgruppe: ....Zubehör
System: ....Alle Konsolen mit Euroscart-Verbindung
Hersteller: ....Just!
Vertrieb: ....Just!
Empf. VK: ....DM 59,95

Just! bietet eine geniale Lösung gegen den leidigen Kabelsalat an, mit dem wohl jeder Videospieler zu kämpfen hat, der zusätzlich zu seiner Konsole einen Videorecorder und womöglich noch einen Satellitenreceiver betreibt. Die schwarze Box verfügt einfach über vier Euroscart-Eingänge sowie über vier Cinchbuchsen für die Audio-Ein- und -Ausgänge. Die Audio-Buchsen erlauben zusätzlich noch die Umleitung der Sounds auf die Hifi-Anlage. An der Frontseite befinden sich sechs Knöpfe, mit denen die einzelnen angeschlossenen Geräte zugeschaltet oder zur Videoaufnahme miteinander verbunden werden können. Zum Lieferumfang gehören weiterhin ein Euroscart- und ein Cinch-Audiokabel. Einfache, aber sehr sinnvolle Lösung, die sicher gern vom Kunden angenommen wird.
Sehr empfehlenswert. *(fo)*

Just! Rock 'n' Shaker Pad



Produktgruppe: ....Eingabegeräte
System: ....PlayStation
Hersteller: ....Just!
Vertrieb: ....Just!
Empf. VK: ....DM 49,95

Dieses PlayStation-Pad zeichnet sich durch sinnvolle und recht beliebte Features wie Turbofeuer, eine Slow-Funktion und ein Funktionslämpchen aus. Per Tastendruck läßt sich das Pad auf digitale Betriebsweise umschalten. Im Analogbetrieb wird die Richtung per Acht-Wege-Steuerkreuz angesteuert, was bei langen Spielsitzungen sehr angenehm für den Daumen ist. Optisch kann das Pad allerdings mit einer Vielzahl der Konkurrenten nicht mithalten. Die Form wirkt recht klobig, und die Farbe der Digisticks ist nicht gerade zeitgemäß. Auch gibt es bereits preisgünstigere Varianten im Markt.
Bedingt empfehlenswert. *(fo)*

TremorPak Plus



Produktgruppe: ....Zubehör
System: ....Nintendo 64
Hersteller: ....InterAct
Vertrieb: ......InterAct of Europe
Empf. VK: ....DM 59,95

Dieses TremorPak verfügt über einen zusätzlichen Memory Pak-Slot, in den ein beliebiges Memory Pak eingeschoben werden kann. Eine Standard-256K-Card ist im Lieferumfang enthalten. Mit einem Schalter kann zwischen Speicher- und Rumble-Funktion umgeschaltet werden, was das lästige Umstecken der beiden Zubehörteile unnötig macht. Weiterhin läßt sich die Intensität des Rumble-Effektes je nach Geschmack in zwei Stufen einstellen. Ein Stromspar-Modus verlängert die Lebenszeit der Batterien deutlich.
Empfehlenswert. *(fo)*

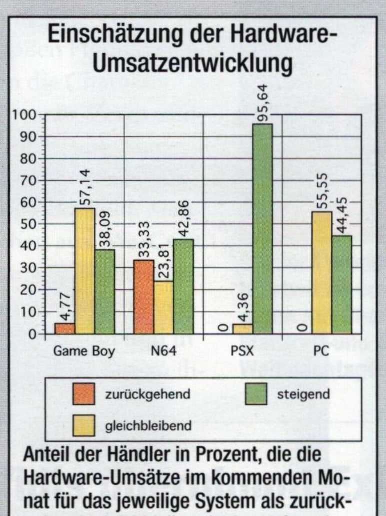
Aktuell

Aufwärtstrend bei der Umsatzerwartung im Nintendo 64-Geschäft



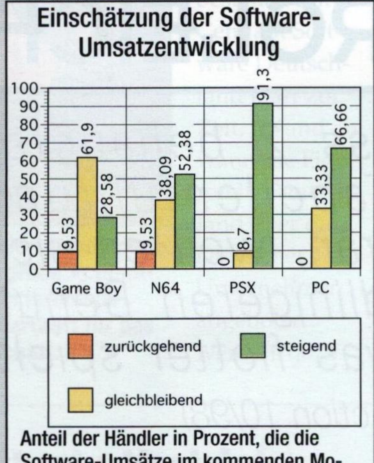
Aus dem aktuellen MCV-Handelspanel, an dem sich 50 deutsche Tophändler beteiligen, geht hervor, daß 42,86 Prozent der Befragten im kommenden Monat mit steigenden Hardware-Umsätzen bei Nintendo 64-Hardware rechnen. Mit steigenden N64-Software-Umsätzen rechnen sogar 52,38 Prozent der befragten Händler. Noch im vergangenen Monat glaubten nur 11 Prozent der Befragten, daß die Umsätze mit Nintendo 64-Hardware steigen würden. Steigende N64-Software-Umsätze prognostizierten zu diesem Zeitpunkt etwa 34 Prozent. Als fast euphorisch könnte man die Erwartungen an das Geschäft mit Soft- und Hardware für PlayStation bezeichnen. Die befragten Händler rechnen im kommenden Monat zu einem Prozentsatz von 95,64 mit steigenden Hardwareumsätzen und zu 91,30 Prozent mit steigenden Software-Umsätzen mit der Sony-Ware. 91,3 Prozent der Befragten erwarten eine Steigerung der eigenen Umsätze im Oktober, im vergangenen Monat waren es nur etwa 60 Prozent. Die Umsatzerwartungen im PC-Hardware-Bereich sind hingegen stark zurückgegangen. Im September rechneten noch 74 Prozent der befragten Händler mit steigenden Umsätzen. Für Oktober prognostizieren nur noch etwa 44 Prozent eine Verbesserung des PC-Hardware-Geschäfts. *(jf)* ∎

Einschätzung der Hardware-Umsatzentwicklung



Anteil der Händler in Prozent, die die Hardware-Umsätze im kommenden Monat für das jeweilige System als zurückgehend, gleichbleibend oder steigend einschätzen.

Einschätzung der Software-Umsatzentwicklung



Anteil der Händler in Prozent, die die Software-Umsätze im kommenden Monat für das jeweilige System als zurückgehend, gleichbleibend oder steigend einschätzen.

Einschätzung der eigenen Umsatzentwicklung



Anteil der Händler in Prozent, die ihre eigene Umsatzentwicklung im kommenden Monat für das jeweilige System als zurückgehend, gleichbleibend oder steigend einschätzen.

Kaufwünsche der Leser

Frage: Welche Spiele beabsichtigen Sie zu kaufen?*

PC CD-ROM

Platz	Titel	%
1.	C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun	62,8
2.	Age of Empires 2	46,8
3.	Die Siedler 3	37,9
4.	Diablo 2	36,5
5.	Tomb Raider 3	33,9
6.	Dungeon Keeper 2	26,9
7.	SimCity 3000	24,4
8.	Commandos	24,1
9.	Civilization 3	23,6
10.	Need for Speed 3	21,2
11.	Dune 2000	20,7
12.	StarCraft Expansion Pack	20,1
13.	Turok 2	19,6
14.	Racing Simulation 2	18,0
15.	Indiana Jones and the Infernal Maschine	17,2
16.	Unreal	16,3
17.	Have a N.I.C.E. Day 2	15,6
18.	Half-Life	13,9
19.	Carmageddon 2	12,8
20.	Forsaken	12,7

SONY PLAYSTATION

Platz	Titel	%
1.	Tekken 3	46,3
2.	Crash Bandicoot 3	32,1
3.	C&C Alarmstufe Rot: Gegenschlag	26,0
4.	Formel 1 ´98	24,4
5.	Colin McRae Rally	22,8
6.	Frankreich ´98: Die Fußball-WM	19,9
	Oddworld: Abe´s Exoddus	19,9
8.	X-Files	19,1
9.	Heart of Darkness	18,3
10.	Das Fünfte Element	17,1
	Duke Raider	17,1
12.	Dead or Alive	14,6
13.	Need for Speed 3	14,2
14.	Road Rash 3D	13,0
15.	Ninja – Shadow of Darkness	11,4
16.	Racing Simulation 2	10,6
17.	Ian Livingstone´s Deathtrap Dungeon	10,2
18.	Men in Black	8,9
	Diablo	8,9
20.	Int. Superstar Soccer Pro ´98	8,1

N64

Platz	Titel	%
1.	Turok 2	40,8
2.	Mission: Impossible	32,9
3.	Banjo & Kazooie	26,3
4.	F-Zero	22,1
5.	WipEout 64	13,6
6.	1080° Snowboarding	12,7
7.	F1 World Grand Prix	11,8
8.	Twelve Tales: Conker 64	10,6
9.	Earthworm Jim 3D	10,3
10.	Forsaken	10,0
11.	Superman	9,4
12.	Quake	8,8
13.	Int. Superstar Soccer ´98	7,9
	Gex 3D: Enter the Gecko	7,9
15.	WWF: Warzone	7,6
16.	Micro Machines 64 Turbo	6,9
17.	Biofreaks	6,6
	Racing Simulation 2	6,6
19.	Holy Magic Century	6,0
20.	Bomberman Hero	5,7

Erhebungszeitraum: 11.8.1998 bis 10.9.1998
*Titelvorgabe: Spiele, die der Redaktion mit einem Erscheinungstermin bis einschließlich Ende November bekannt waren. Rangfolge nach Anteil der Kaufwunsch-Nennungen in Prozent.

Verkaufserwartung des Handels

Frage: Von welchen der folgenden Titel erwarten Sie sehr gute Umsätze?*

Platz	PC CD-ROM	SONY PLAYSTATION	N64
1.	Age of Empires 2	Tekken 3	Banjo & Kazooie
2.	C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun	Formel 1 ´98	1080° Snowboarding
3.	Diablo 2	C&C Alarmstufe Rot: Gegenschlag	F1 World Grand Prix
4.	Dungeon Keeper 2	Crash Bandicoot 3	Int. Superstar Soccer ´98
5.	Civilization III	Tomb Raider 3	Mission: Impossible
6.	Bundesliga Manager ´98	Colin McRae Rally	Zelda
7.	Die Siedler 3	Int. Superstar Soccer Pro ´98	Turok 2
8.	Dune 2000	Oddworld: Abe´s Exoddus	FIFA ´99
9.	Caesar 3	Dungeon Keeper 2	V-Rally
10.	Jagged Alliance 2	Breath of Fire 3	Rayman 2
11.	Tomb Raider 3	Frankreich ´98: Die Fußball-WM	Racing Simulation 2
12.	Age of Empires – Expansion Pack	Heart of Darkness	WipEout 64
13.	Knights and Merchants	Spyro the Dragon	Extreme G 2
14.	SimCity 3000	Need for Speed 3	F-Zero X
15.	Daikatana	Duke Raider	Forsaken
16.	Turok 2	Racing Simulation 2	WWF Warzone
17.	Indiana Jones and the Infernal Machine	WWF: Warzone	Twelve Tales: Conker 64
18.	Commandos	Bomberman World	Earthworm Jim 3D
19.	Gangsters – Organisiertes Verbrechen	Ninja – Shadow of Darkness	NHL ´99
20.	Populous 3	Dead or Alive	NASCAR ´99

Erhebungszeitraum: 22.8.1998 bis 10.9.1998
*Titelvorgabe: Spiele, die der Redaktion mit einem Erscheinungstermin bis einschließlich Ende Dezember bekannt waren. Rangfolge nach Häufigkeit der Nennung. Befragt wurden 50 Key-Accounts des Video- und Computerspiele-Handels.

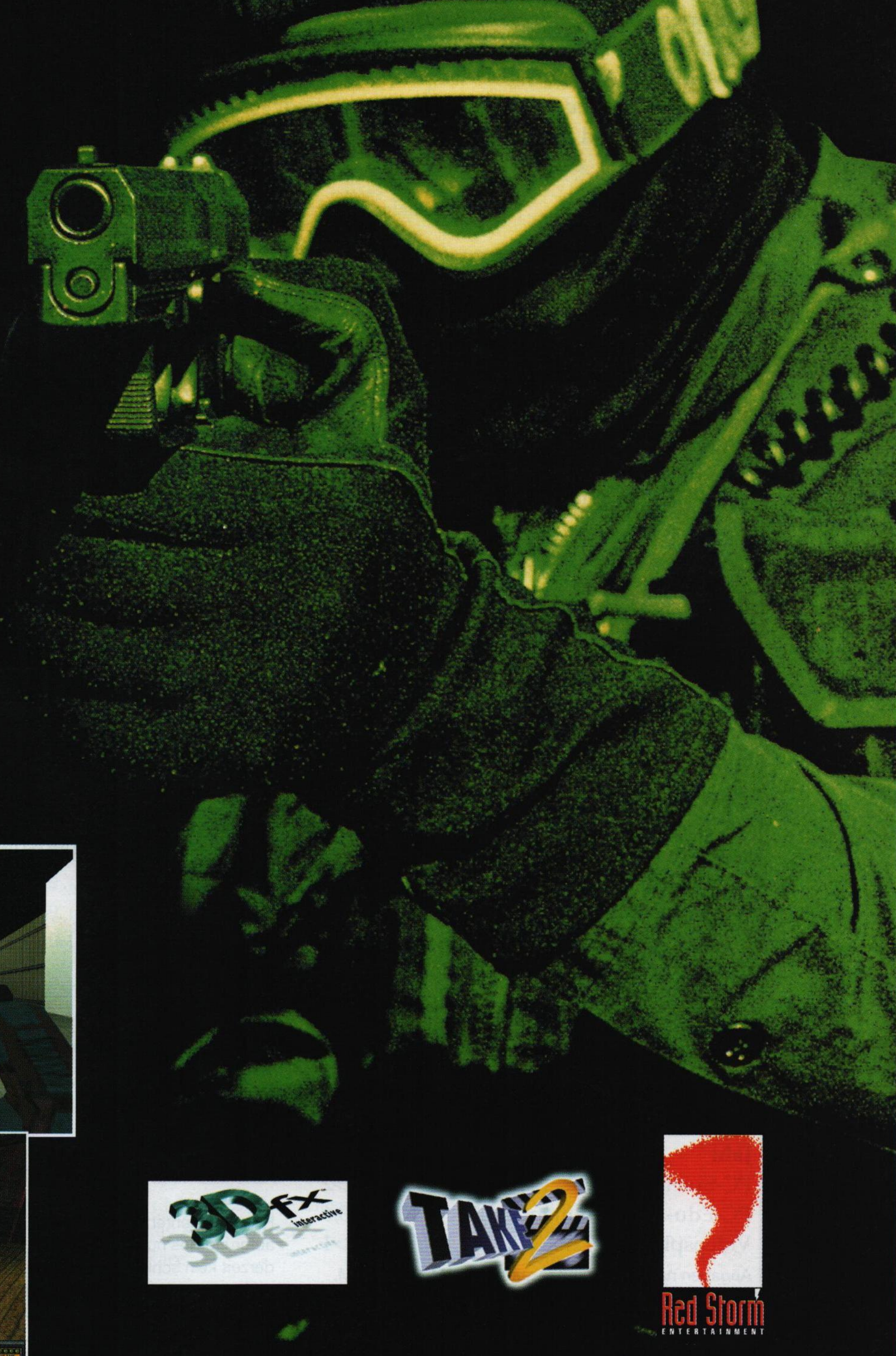
Tom Clancy's RAINBOW SIX

features:

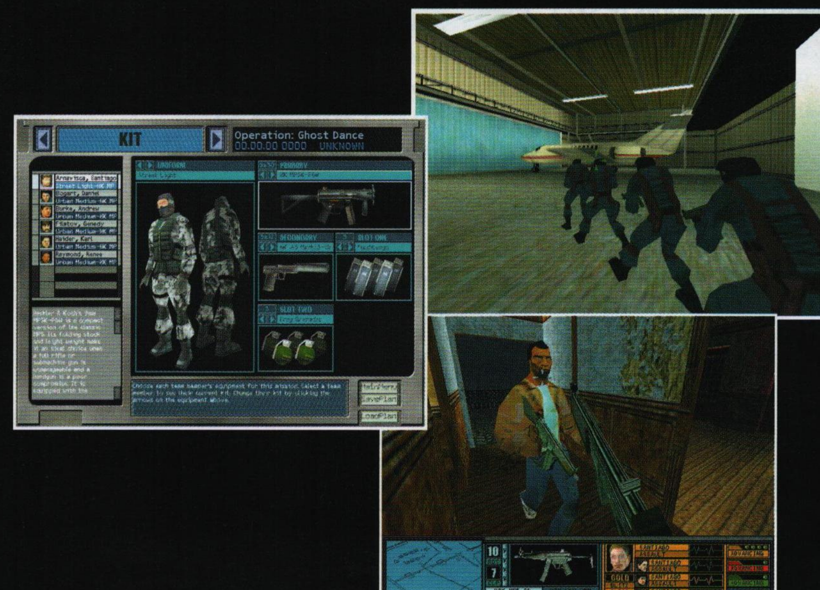
- die ultimative Kombination aus Strategie und 3D-Action
- Story und Charaktere basieren auf dem neuesten Tom Clancy Bestseller
- 16 einzigartige Missionen in unterschiedlichen Einsatzgebieten
- 20 spielbare Charaktere mit persönlichen Eigenschaftswerten
- Multiplayer-Unterstützung mit verschiedenen Spielmodi per Netzwerk oder Internet
- unterstützt 3D-Grafikkarten via Direct 3D

marketingmaßnahmen:

- Produktvorstellung auf der CeBIT HOME '98
- umfangreiche Anzeigenkampagne
- ausgefeilte PR-Kampagne
- Bannerwerbung im Internet
- auffälliges POS-Material



coming soon!



3Dfx interactive

TAKE 2

Red Storm Entertainment

MCV-Wegweiser: Marktdaten 1997/1998

Computerspiele

Thema	Fundstelle
Käuferstruktur: Anno 1602	MCV 11.9.98, S. 20
Lebenszyklus: Die Siedler II	MCV 10/97, S. 34
Marktüberblick Software Deutschland	MCV 9/97, S. 6
Marktüberblick Hardware Deutschland	MCV 11/97, S. 20

Edutainment/Infotainment

Thema	Fundstelle
Kindersoftware: Einkaufsverhalten	MCV 1/98, S. 8

Videospiele

Thema	Fundstelle
Altersstruktur der Konsolenbesitzer	MCV 11.9.98, S. 32
Deutschland-Umsatzpläne Nintendo	MCV 8/98, S. 26
Europa-Umsätze Sony	MCV 2/98, S. 52
Marktanteile Japan	MCV 6/98, S. 26
Marktanteile weltweit	MCV 4/98, S. 36
Marktvolumen USA	MCV 2/98, S. 52
Next-Generation-Markt Deutschland	MCV 11/97, S. 26
US-Marktanteile	MCV 4/98, S. 48
Videospielemarkt USA	MCV 12/97, S.94

Online-Spiele

Thema	Fundstelle
Internetnutzung in Deutschland	MCV 12/97, S. 42
Marktentwicklung bis 2000	MCV 4/97, S. 6
US-Marktwachstum bei Internetzugängen	MCV 3/98, S. 34

Gesamtmarktbetrachtungen und Verschiedenes

Thema	Fundstelle
Herstellermarktanteile in den USA	MCV 5/98, S. 30
Piraterie: Verbreitung von CD-Brennern	MCV 4/98, S. 6
Preisniveau für PC- und Videospiele in Deutschland	MCV 3/98, S. 30
Top-Seller USA 1997	MCV 3/98, S. 40
Marktanalyse Kindersoftware	MCV 18.9.98, S. 20
MCV Markt- und Handelsforschung	MCV 7/98, S. 36
	MCV 8/98, S. 56
	MCV 9/98, S. 60
	MCV 25.9.98, S.18

Der deutsche Markt im Überblick

Installierte Hardwarebasen

Plattform	Basis
PC (ab Pentium 90)	5,5 Mio.[1]
Sony PlayStation	1,45 Mio.[2]
Nintendo 64	650.000[3]
Sega Saturn	150.000[1]
Nintendo Game Boy	7,5 Mio.[4]

[1] Quelle: VUD, Angaben bis Ende 1997
[2] Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März ´98
[3] Quelle: Nintendo, Angaben bis März 1998
[4] Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1997

Hardware-Durchverkauf 1998 (Forecast)

Plattform	Forecast
PC	1,2 Mio.[1]
Sony PlayStation	1,5 Mio.[2]
Nintendo 64	850.000[3]
Sega Saturn	0[4]
Game Boy classic/pocket	600.000[5]
Game Boy Color	250.000[5]
Game Boy Camera	350.000[5]
Game Boy Printer	120.000[5]

[1] Quelle: Datamonitor
[2] Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März ´99
[3] Quelle: Nintendo, März 1998, Angaben bis März 1999
[4] MCV-Schätzung nach Handelsangaben
[5] Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1998

Software-Umsatz in Deutschland

Jahr	1997	1998
PC-Spiele	1,7	>2
PC-Edu-/Infotainment	0,5	0,6
Videospiele	0,8	>1

Angaben nach Einzelhandelsumsatz in Milliarden DM, Quelle: VUD

Die beliebtesten Computerspiele-Genres

Genre	Anteil
1. Strategie	22,3%
2. Action[1]	21,0%
3. Wirtschaftssimulation	15,6%
4. Action-Adventures	11,1%
5. Sport	9,4%
6. Rollenspiele	8,2%
7. Adventure	5,0%
8. Simulationen[2]	4,0%
9. Sonstige	3,4%

[1] Action = Jump&Runs, 3D-Shooter und alle reinen Reaktionsspiele
[2] Technische Simulationen (Wasser- und Landfahrzeuge, Flugzeuge)
Quelle: Laufende Leserbefragungen PC Games/PC Action 1/98

Die beliebtesten Videospiele-Genres (PSX)

Genre	Anteil
1. Rennspiel	39%
2. Beat ´em Up	14%
3. Jump&Run	12%
4. Adv./Rollenspiel	11%
5. Sport	8%
6. Action	8%
7. Sonstige	8%

Quelle: Sony Computer Entertainment, Betrachtung nach Abverkauf 1995 bis 1998

Hinweis: Genrebetrachtungen für Nintendo 64 ergeben aufgrund des noch relativ geringen Softwareangebots derzeit kein schlüssiges Präferenzbild der Verbraucher und wurden daher nicht angestellt.

Charts-Marktanteile

PC CD-ROM*

Platz	Label	Marktanteil
1.	Eidos	13,41%
2.	Eidos/Software 2000	11,41%
3.	Topware Interactive	9,88%
4.	Sunflowers	9,40%
5.	Westwood	5,22%
6.	Microsoft	5,08%
7.	EA	4,66%
8.	JoWood Productions	4,57%
9.	Cendant Software	4,46%
10.	Davilex Software	3,51%
11.	GT Interactive	2,88%
12.	MicroProse	2,75%
13.	Take 2 Interactive	2,70%
14.	Interplay	2,64%
15.	Ubi Soft	2,22%
16.	Mindscape	2,02%
17.	Infogrames	1,98%
18.	Blue Byte	1,92%
19.	LucasArts	1,33%
20.	Acclaim	1,24%

SONY PLAYSTATION

Platz	Label	Marktanteil
1.	Sony	32,09%
2.	Codemasters	16,32%
3.	Eidos	12,82%
4.	EA	11,17%
5.	Psygnosis	9,59%
6.	Infogrames	9,44%
7.	Virgin	8,57%

N64

Platz	Label	Marktanteil
1.	Nintendo	87,22%
2.	EA	5,87%
3.	Acclaim	3,72%
4.	Infogrames	3,19%

GAME BOY

Platz	Label	Marktanteil
1.	Infogrames	46,55%
2.	Nintendo	43,56%
3.	Capcom	9,89%

NON-GAMES (PC CD-ROM)*

Platz	Label	Marktanteil
1.	Data Becker	37,35%
2.	Gdata Software	10,16%
3.	Topware	9,21%
4.	DeTeMedien	6,46%
5.	Tele Info Verlag	4,94%
6.	Terzio Verlag	4,32%
7.	Cendant Software	3,94%
8.	Disney Interactive	2,78%
9.	Sybex Verlag	2,75%
10.	Mindscape	2,37%
11.	Tivola	2,25%
12.	Magix Entertainment	1,84%
13.	Microsoft	1,61%
14.	Buhl Data	1,57%
15.	Ari Data	1,45%
16.	CDV	1,25%
17.	Intuit	1,22%
18.	bhv	1,14%
	Funware/Metacreations	1,14%
20.	Infogrames	1,13%

Marktanteile der in den aktuellen Media-Control-Charts vertretenen Software-Labels.
Quelle: Media Control. Erhebung Vollpreisumsätze, EVP über 55,- DM, August 1998 (Konsole). *Erhebungszeitraum: 1.9. - 15.9.1998

Media Control-Charts: August/September ´98

PC CD-ROM*

1. (14)	Bundesliga Manager ´98	Eidos/Software 2000	100,00
2. (2)	Anno 1602	Sunflowers	82,39
3. (1)	Commandos – Hinter feindlichen Linien	Eidos	79,87
4. (5)	Knights & Merchants	Topware Int.	70,35
5.(Neu)	Dune 2000	Westwood	45,69
6. (3)	Autobahn Raser	Davilex	30,76
7. (28)	Mayday – Tag der Entscheidung	Jowood Pro	30,57
8. (10)	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	EA	29,96
9. (4)	Unreal (Dt. Version)	GT Interactive	25,19
10. (11)	Age Of Empires	Microsoft	18,65
11. (6)	Battle Tech: Mechcommander	MicroProse	18,59
12. (15)	Flightsimulator ´98	Microsoft	18,07
13. (8)	Heart Of Darkness	Infogrames	17,37
14. (13)	Tomb Raider II	Eidos	17,09
15. (9)	Final Fantasy VII	Eidos	16,29
16. (16)	Emergency – Fighters For Life	Topware Int.	16,18
17. (12)	Pro Pilot	Cendant	15,50
18. (7)	StarCraft	Cendant	15,06
19. (17)	Conflict: Freespace – The Great War	Interplay	12,93
20. (20)	Die Siedler 2 – Gold Edition	Blue Byte	12,25

NON-GAMES (PC CD-ROM)*

1. (Neu)	Das große Data Becker Lexikon ´99	Data Becker	100,00
2. (2)	Visitenkarten-Druckerei - Goldene Serie	Data Becker	92,31
3. (1)	D-Info 97	Topware	84,88
4. (3)	Telefonbuch für Deutschland - Stand Jan. ´98	DeTeMedien	73,90
5. (6)	G.I.D. Route 98	Tele Info	53,37
6. (4)	Der große Routenplaner – Goldene Serie	Data Becker	48,06
7. (7)	Power Dictate!	Gdata Soft	46,87
8. (5)	Treiber-Genie 3.0 – Goldene Serie	Data Becker	40,79
9. (10)	Bewerbungs-Genie 97 – Goldene Serie	Data Becker	40,69
10. (9)	3d Wohnungsplaner – Goldene Serie	Data Becker	35,84
11. (8)	Löwenzahn 2	Terzio Verlag	35,53
12. (11)	D-Sat 2.0 – Satellitenatlas für Deutschland	Topware	33,98
13. (24)	Power Dictate! Professional	Gdata Soft	32,23
14. (12)	Bildschirmschoner selbstgemacht – Gold. Serie	Data Becker	31,04
15. (16)	Einladungsdruckerei – Goldene Serie	Data Becker	28,93
16. (15)	Löwenzahn 1	Terzio Verlag	28,26
17.(Neu)	Magix Music Maker V2000	Magix	27,23
18. (21)	Timon & Pumbaas Spielesammlung L.E.	Disney Int.	24,80
19. (22)	Power Route 2 – Meine Stadt	Gdata Soft	24,65
20. (14)	Power Route 2 – Routenplaner	Gdata Soft	23,98

SONY PLAYSTATION

1. (2)	Gran Turismo	Sony	100,00
2. (3)	Colin McRae Rally	Codemasters	95,96
3. (1)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	65,69
4. (6)	Formel 1 - Platinum	Psygnosis	56,39
5. (5)	Heart Of Darkness	Infogrames	55,50
6. (7)	Tekken 2 - Platinum	Sony	52,31
7. (–)	Command & Conquer-Platinum	Virgin	50,38
8. (4)	Tomb Raider - Platinum	Eidos	41,97
9. (9)	Crash Bandicoot - Platinum	Sony	36,38
10. (8)	Tomb Raider II	Eidos	33,41

N64

1. (6)	Banjo-Kazooie	Nintendo	100,00
2. (–)	Cruis'n World	Nintendo	13,25
3. (1)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	10,15
4. (2)	Yoshi's Story	Nintendo	9,09
5. (8)	Super Mario Kart	Nintendo	8,52
6. (5)	Super Mario	Nintendo	8,20
7. (4)	Forsaken	Acclaim	6,42
8. (7)	Diddy Kong Racing	Nintendo	5,98
9. (w.e.)	Snowboard Kids	Nintendo	5,67
10. (3)	GT	Infogrames	5,51

GAME BOY

1. (1)	V - Rally Championship Edition	Infogrames	100,00
2. (–)	Mega Man 2	Capcom	49,35
3. (w.e.)	Super Mario Land - Classic	Nintendo	47,81
4. (9)	Die Schlümpfe 3 - Im Alptraumland	Infogrames	47,55
5. (8)	Super Mario Land 4	Nintendo	46,27
6. (w.e.)	F1 - Race	Nintendo	43,70
7. (4)	Lucky Luke	Infogrames	42,80
8. (3)	Hugo 2	Infogrames	42,03
9. (10)	Super Mario Land 3 - Classic	Nintendo	40,23
10. (w.e.)	Mario & Yoshi	Nintendo	39,46

Hinweis: Alle Zahlen in Klammern bezeichnen die Plazierung im Vormonat. Charts ermittelt von Media Control im Auftrag und nach den Chartskriterien des VUD. Erhebungszeitraum: 1.8. - 31.8.1998 (Konsolenspiele). *Erhebungszeitraum: 1.9. bis 15.9.98.

Top 10 Bestseller Januar-August/September ´98

PC CD-ROM*

1. (1)	Anno 1602	Sunflowers	100,00
2. (3)	Commandos - Hinter feindlichen Linien	Eidos	42,29
3. (2)	Tomb Raider II	Eidos	39,41
4. (5)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	33,09
5. (4)	Age Of Empires	Microsoft	32,46
6. (6)	StarCraft	Cendant	28,03
7. (7)	Autobahn Raser	Davilex	27,59
8. (8)	Flightsimulator ´98	Microsoft	23,67
9. (9)	Wing Commander Prophecy	EA	22,48
10. (10)	FIFA ´98 - Die WM-Qualifikation	EA	20,18

SONY PLAYSTATION

1. (2)	Gran Turismo	Sony	100,00
2. (1)	Tomb Raider II	Eidos	90,21
3. (3)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	87,52
4. (4)	Fifa ´98 - Die WM-Qualifikation	EA	69,29
5. (5)	Tomb Raider - Platinum	Eidos	66,64
6. (7)	Formel 1 ´97	Psygnosis	56,60
7. (6)	Resident Evil 2 (Indiz.)	Virgin	54,00
8. (8)	Toca Touring Car Championship	Codemasters	42,52
9. (9)	Need For Speed 3	EA	39,58
10. (–)	Tekken 2 - Platinum	Sony	39,38

N64

1. (1)	Yoshi's Story	Nintendo	100,00
2. (2)	Diddy Kong Racing	Nintendo	74,55
3. (3)	Super Mario	Nintendo	59,76
4. (–)	Banjo & Kazooie	Nintendo	57,52
5. (4)	Super Mario Kart	Nintendo	54,08
6. (5)	Fifa ´98 - Die WM-Qualifikation	EA	50,17
7. (6)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA	39,82
8. (7)	Snowboard Kids	Nintendo	37,28
9. (8)	Bomberman	Nintendo	35,06
10. (9)	Nagano Winter Olympics ´98	Konami	30,07

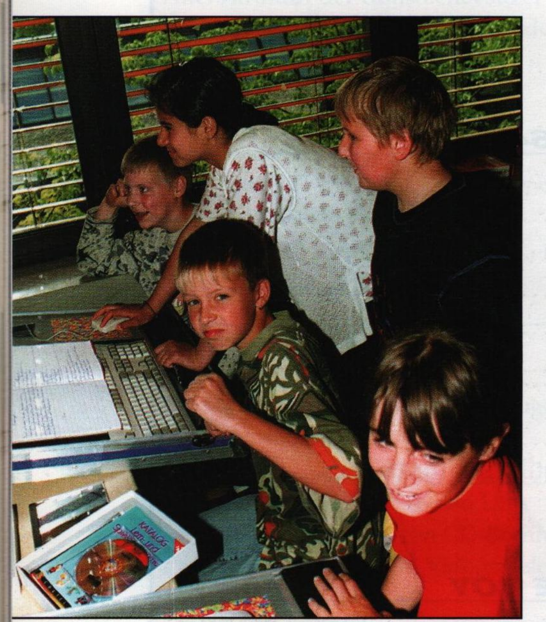
GAME BOY

1. (1)	Hugo 2	Infogrames	100,00
2. (2)	Die Maus	Infogrames	83,24
3. (3)	Lucky Luke	Infogrames	64,90
4. (4)	Super Mario Land 4	Nintendo	59,42
5. (5)	Super Mario Land - Classic	Nintendo	54,84
6. (8)	Die Schlümpfe 3 - Im Alptraumland	Infogrames	53,64
7. (6)	Super Mario Land 3 - Classic	Nintendo	53,19
8. (7)	Super Mario Land 2 - Classic	Nintendo	51,93
9. (9)	Donkey Kong Land 3	Nintendo	44,58
10. (10)	F1 - Race	Nintendo	44,52

* PC-Bestseller: Januar bis 15. September 1998. Quelle: Media Control

Cendant unterstützt Schulen mit Edutainment-Software

Dreieich. Als Hauptsponsor des Omnico-Projektes `Partner der Schulen´ stellt Cendant Software der Initiative ADI-Software im Wert von einer Million DM zur Verfügung. Die Initiative `Partner der Schulen´ wurde am 1. August diesen Jahres von der Firma Omnico ins Leben gerufen. Omnico ist Deutschlands größter Dienstleister und Broker für gebrauchte Marken-PCs. Ziel der Initiative ist es, möglichst viele Schulen in ganz Deutschland kostenlos mit PCs auszustatten. Schülern soll eine zukunftsadäquate Ausbildung ermöglicht werden. Die PCs werden von Firmen, die ihre Computer gegen eine neue Generation austauschen wollen, zur Verfügung gestellt. Die Firma Omnico verteilt die alten PCs im Namen ihrer Kunden direkt an die Schulen, die sich für einen gebrauchten PC beworben haben. Um diesen Service für die Schulen noch attraktiver zu gestalten, stellt Cendant Software die benötigte Lernsoftware für die gestifteten PCs zur Verfügung. 10.000 Produkte der schulbegleitenden Lernsoftware ADI für die Fächer Mathe, Deutsch und Englisch werden mit den angeforderten PCs an die Schulen ausgeliefert. Marketingleiter Edutainment Bernd Grannemann sagt: „Ich bin von der Initiative begeistert, da immer noch viel zu wenig Schulen die Möglichkeit des multimedialen Lernens haben. Durch dieses Projekt und die von Cendant Software gesponserte ADI-Lernsoftware kommen Schulen nicht nur in den Genuß eines PCs, sondern bekommen gleichzeitig auch die benötigten Inhalte mitgeliefert. Für die Firmen ist `Partner der Schulen´ eine kostengünstige und vor allem sinnvolle Maßnahme, ihre alten PCs zu entsorgen und auch weiterhin effektiv einzusetzen." *(jf)* ▮



Cendant liefert 10.000 ADI-Produkte zusammen mit gebrauchten Omnico-PCs kostenlos an Schulen.

Im Test

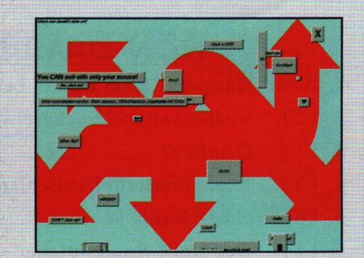
Quiz & Co. 4



Produktgruppe: ....Edutainment
System: ....PC
Hersteller: Ravensburger Interactive
Vertrieb:....Ravensburger Interactive
Empf. VK: ....DM 29,90

Der vierte Teil der `Quiz & Co.´-Reihe von Ravensburger Interactive richtet sich wie der dritte Teil an die Zehn- und Elfjährigen. Für die gesamte Produktreihe stand das gleichnamige Quizspiel des Ravensburger Spielverlages Pate. 1.250 Fragen aus den Wissensgebieten Rechnen, Technik, Natur und Umwelt, Lesen und Schreiben sowie Freizeit und Alltag erwarten die Spieler, die allein oder zu zweit um die Medaille des Quizmeisters kämpfen. Bei jeder Partie werden die Fragen neu zusammengestellt, und jeder Gewinn gibt Punkte und Spielsteine, die den Spieler der Medaille ein Stück näher bringen. So wählt man entweder seine Fragen aus den einzelnen Wissensgebieten oder kämpft gegen die Zeit, wobei das Programm die Fragen zufällig aus allen Gebieten auswählt. Der Titel bietet weiterhin bebilderte Zusatzinfos und Erklärungen zu den Fragen. ▮ Empfehlenswert. *(fo)* ▮

Crazy Screen



Produktgruppe: ....Unterhaltung
System: ....PC
Hersteller: ....rondomedia
Vertrieb:...........................rondomedia
Empf. VK: ....DM 14,95

Bei dieser CD handelt es sich um eine Sammlung kleiner Programme auf Shareware-Niveau. Von Screensavern über kleine Videos, die direkt auf dem Desktop abgespielt werden, bis hin zu Shareware-Spielchen, Flirtschulen und mehr oder weniger humorvollen Systemmeldungen wird hier eine große Auswahl an Programmen geboten. Wirklich Sinnvolles sucht man allerdings vergeblich. Somit ist das Unterhaltungspotential der CD schnell erschöpft. Durch den niedrigen Preis wird das Produkt zwar zum Mitnahmeartikel, ernsthaft empfehlen kann man dem Kunden die CD jedoch nicht. ▮ Bedingt empfehlenswert. *(fo)* ▮

Spielgeld Designer lockt Gesellschaftsspieler an den Computer

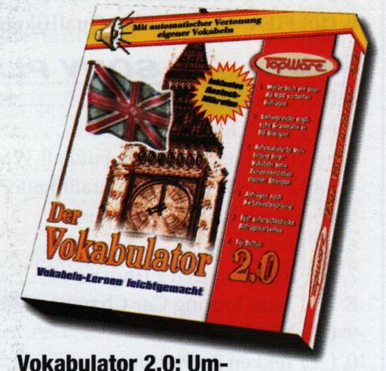
Landau. Die Firma EDV-Beratung hemming GmbH bringt mit dem `Spielgeld Designer´ eine Software auf den Markt, mit der man Spielgeld für alle Gesellschaftsspiele herstellen kann. Hierzu gibt man den Geldwert, die Währungseinheit sowie Zusatztext an. Die grafische Gestaltung erfolgt durch die Auswahl eines Motives aus der mitgelieferten Bibliothek oder durch das Einbinden eigener Grafiken im BMP- oder WMF-Format. Drei verschiedene Druckmodi und ausdruckbare Schneidmarken erleichtern die Herstellung der Scheine. Die Software soll spätestens im November zu einem empfohlenen Verkaufspreis von DM 19,95 angeboten werden. *(jf)* ▮

Winnie Puuh und der Honigbaum kommt als Limited Edition

München. Disney Interactive bringt das interaktive Abenteuer `Winnie Puuh und der Honigbaum´ als Limited Edition heraus. Die Software enthält zusätzlich einen Winnie Puuh-Bildschirmschoner. Mit `Winnie Puuh und der Honigbaum´ können Kinder den berühmten Bären auf seiner lustigen und abenteuerlichen Suche nach seinem Lebenselixier Honig begleiten. 17 Filmszenen aus dem Hundert-Morgen-Wald schaffen eine spannende Atmosphäre. Mit dem „sprechenden Wörterbuch" können Kinder spielend neue Wörter kennenlernen. Außerdem gibt es vier Spiele, die gleichzeitig die Konzentrations- und die Lernfähigkeit trainieren. Der Titel wird am 1. Oktober zum empfohlenen Verkaufspreis von DM 59,95 veröffentlicht. *(jf)* ▮

TopWare bringt Lernsoftware mit Mikrofon auf den Markt

Mannheim. Der `Vokabulator 2.0´ ist ein interaktives Lernprogramm, mit dem der Anwender Vokabeln visuell und auditiv lernen kann. Das Programm bietet mit über 80.000 Wörterbucheintragungen ein großes Vokabular an. Dazu gibt es eine komplette englische Grammatik mit über 90 Lückentextübungen und einen speziellen Konjugationstrainer. Alle englischen Vokabeln sind vertont. Das reine Standard Oxford English der Sprecher soll eine leichtverständliche Aussprache garantieren. Der `Vokabulator 2.0´ ist sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene geeignet, die ihre Englischkenntnisse vertiefen möchten. Der Lernstoff kann selbst bestimmt und flexibel gestaltet werden. Fünf verschiedene Abfragemethoden werden angeboten: schriftlich, mündlich, per Multiple Choice, als Test oder als Diktat. Auf Wunsch führt das Programm ein Fehlerprotokoll und dokumentiert den Erfolgsverlauf in einer detaillierten Gesamtstatistik. Besonderheit: Im Lieferumfang ist ein Mikrofon enthalten, um eigene Sprachaufnahmen zu machen und so das Vokabular beliebig auszuweiten. Das Produkt ist bereits erhältlich und wird zu einem empfohlenen Verkaufspreis von DM 49,95 angeboten. *(jf)* ▮



Vokabulator 2.0: Umfangreicher Wortschatz und nützliches Mikrofon als Beilage.

Fotos: Cendant Software, TopWare



Earthworm Jim 3D

Allgemeine Information

Nintendo 64
Genre: Jump&Run
Hersteller: Interplay
Vertrieb: Acclaim
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: 1. Quartal ´99

Produktinformation

Wiedergeburt des einstigen 16 Bit-Helden. Jim agiert in 5 komplexen 3D-Welten mit zahlreichen Unter-Abschnitten. Die Comic-Optik wurde weitgehend beibehalten. Wiederum ist das Spiel von typisch britischem Humor geprägt. Neue, noch abgefahrenere Gegner sowie neue Moves und Waffen werden angeboten. Das Spielprinzip wurde beibehalten.

Produktpotential:

Dieser Titel dürfte von der Nintendo 64-Fangemeinde dankbar angenommen werden. Ein wichtiger Titel für Ihr kommendes N64-Sortiment.



Micro Machines 64 Turbo

Allgemeine Information

Nintendo 64
Genre: Rennspiel
Hersteller: Codemasters
Vertrieb: n.n.b.
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: November

Produktinformation

Der Multiplayer-Spaß erscheint nun auch für Nintendo 64. Mit den Miniaturflitzern darf man wieder durch eine überdimensionale Alltagswelt um die Wette rauschen. Besonderheit: Indem sich jeweils zwei Spieler einen Controller teilen, dürfen acht Spieler gleichzeitig am Rennen teilnehmen.

Produktpotential:

Auch für das NIntendo 64 dürfte sich das Spiel als hervorragender Multiplayer-Titel etablieren.



Space Station Silicon Valley

Allgemeine Information

Nintendo 64
Genre: Action
Hersteller: Take 2
Vertrieb: Take 2
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Oktober

Produktinformation

Die Raumschiff-Station Silicon Valley rast auf ihren Heimatplaneten zu. Der Spieler muß eine Katastrophe verhindern. Er kann mit Hilfe eines Chips verschiedene Gestalten annehmen und über 90 Fähigkeiten verfügen. Das Action-Adventure umfaßt 30 gut gestaltete Levels. Die Steuerung ist intuitiv, die Technik ist nicht spektakulär, aber durchaus ansprechend.

Produktpotential:

Abgefahrener Titel mit guten Ideen. Das Spiel dürfte sich von der Einheitskost im Genre absetzen.



V-Rally 64

Allgemeine Information

Nintendo 64
Genre: Rennspiel
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 4. Quartal ´98

Produktinformation

Eines der erfolgreichsten PSX-Rennspiele kommt nun auch für Nintendo 64. Es wird sich stark an dieses Vorbild anlehnen. 12 offizielle Tourenwagen und einige Bonusfahrzeuge sind in Planung. Es soll etwa 48 Strecken, verteilt auf 8 Länder, geben, Nachtfahrten und veränderliches Wetter. Grafisch zeichnet sich ein Leckerbissen ab.

Produktpotential:

Sie dürfen sich auf einen Toptitel einstellen.



Slave Zero

Allgemeine Information

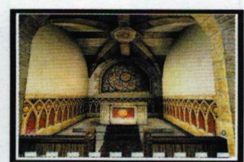
PC CD-ROM
Genre: Action
Hersteller: Accolade/EA
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: März ´99

Produktinformation

Mit der Hilfe einer riesigen, biomechanischen Kampfmaschine muß eine Stadt in ferner Zukunft von einem Tyrannen befreit werden. Das 3D-Actionspiel bietet 25 Missionen, eine geradezu berauschende Grafik und eine komplett interaktive Umgebung. Für Multiplayer-Fans sind Death-Match- und Team-Modes geplant.

Produktpotential:

Dies dürfte ein besonderer Leckerbissen für 3D-Action-Fans werden. Bereits die Alpha-Version des Titels wirkt äußerst vielversprechend.



The Wheel of Time

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Action-/Rollenspiel
Hersteller: Legend
Vertrieb: GT Interactive
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: 2. Quartal ´99

Produktinformation

Mixtur aus Action-, Strategie- und Rollenspielelementen. Die Story basiert auf einem gleichnamigen Fantasy-Roman. In der grafisch eindrucksvollen 3D-Welt bewegt man sich mit einem der 4 Hauptcharaktere. Zunächst baut man eine Festung. Zu deren Schutz werden Truppen eingesetzt und Fallen gelegt.

Produktpotential:

Genre-Mix mit hochinteressanten Ansätzen. Dieses Spiel sollten Sie sich vormerken.



C3 Racing

Allgemeine Information

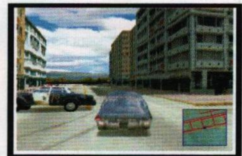
PlayStation
Genre: Rennspiel
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: Ende ´98

Produktinformation

Rennspiel mit einer Feature-Mixtur aus `Gran Turismo´ und `Sega Rally´. Arcade- und Championship-Modus mit 4 internationalen GT-Turnieren. Hierfür muß man sich erst qualifizieren. 24 PKWs von 10 meist japanischen Herstellern und 30 lange Strecken gibt es zur Auswahl. Car-Tuning ist ebenfalls möglich. Fahrzeug-Grafik und Fahrgefühl überzeugen.

Produktpotential:

Solides Rennspiel, das sich in puncto Ausstattung an Bewährtem orientiert. Behalten Sie den Titel im Auge.



Driver

Allgemeine Information

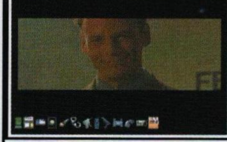
PlayStation
Genre: Rennspiel
Hersteller: Reflections
Vertrieb: n.n.b.
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: 1999

Produktinformation

Für dieses Rennspiel wurden die Innenstädte von New Yourk, Miami, San Francisco und Los Angeles digitalisiert. Mit flotten US-Wagen dürfen umgerechnet etwa 50 km Straße frei befahren werden. Mit dem Auto müssen zahlreiche Aufträge übernommen werden. Fahrzeugschäden wirken sich auf das Fahrverhalten aus. Die Grafik ist sehr detailliert.

Produktpotential:

Das Spiel ähnelt den Titeln `Grand Theft Auto´ und `Felony 11-79´. Entsprechend sollten Sie diesen Titel bei der kommenden Disposition einstufen.



The X-Files

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Adventure
Hersteller: Fox Interactive/EA
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Dezember

Produktinformation

Interaktives Abenteuer zur derzeit äußerst populären Mystery-Serie. Über 4 Stunden neues Filmmaterial wird immer wieder durch vom Anwender geführte Unterhaltungen unterbrochen. Per Multiple-Choice kann man sich auch für diverse Handlungen entscheiden. Das Spiel wird auf 4 bis 5 CDs ausgeliefert. Fox hält den Story-Verlauf noch geheim.

Produktpotential:

Die `Akte X´-Anhängerschaft ist in Deutschland riesig. Allein schon wegen des Titels dürfte das Spiel gut laufen.



Choro Q64

Allgemeine Information

Nintendo 64
Genre: Rennspiel
Hersteller: Takara
Vertrieb: Import
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: n.n.b.
Empf. VK: n.n.b.

Produktinformation 1-4 Spieler

'Mario Kart'-ähnliches Rennspiel mit japanischen Spielzeugwagen. Als Sieger eines Rennes bekommt man Autoteile der Verlierer angeboten, mit denen man seinen eigenen Wagen verbessern kann. Das Spiel wird in Deutschland 'Penny Racers' heißen. Mit dem Streckeneditor können eigene Pisten erstellt und auf Speicherkarte gesichert werden. Grafik und Sound sind nicht mehr als mittelprächtig.

Produktqualität 48%

Werbung

Besonderes

6 JV

Abverkaufchancen

Ein Import dürfte sich nur bedingt lohnen, die deutsche Version erscheint voraussichtlich im November.

Ordertip: C-



Dezaemon 3D

Allgemeine Information

Nintendo 64
Genre: Utility
Hersteller: Athena
Vertrieb: Import
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: n.n.b.
Empf. VK: n.n.b.

Produktinformation 1 Spieler

Exotisches Programm zum Erstellen eigener Shooting-Games. Zunächst können über einen Editor Gegner konstruiert und mit Texturen versehen werden. Danach fertigt man Sound, Hintergründe und Explosionen. Mit 30.000 Farben kann man die Inhalte kolorieren. Es darf sogar ein freier Kamerawinkel definiert werden. Abgefahrenes Programm für Freaks und geduldige Genre-Fans.

Produktqualität 79%

Werbung

Besonderes

12 JV

Abverkaufchancen

Sollten Sie Importspiele führen, lohnt sich die Bestellung des Titels zur Deckung des Freakbedarfs. Die Sprachhürde ist nicht allzu hoch.

Ordertip: C



Byzantine - Tod in Istanbul

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Adventure
Hersteller: Egmont Interactive
Vertrieb: Acclaim
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1 Spieler

Bei diesem Interaktiven Spielfilm geht es um einen Reporter, der in einen Mord verwickelt wird und diverse Kunstschätze vor dem Zugriff eines Gangstersyndikats bewahren muß. Das Spiel enthält originelle Rätsel sowie Action-Einlagen und versteht es, historische Fakten unterhaltsam zu präsentieren. Leider sind die Videos unscharf. Die Maussteuerung führt häufig zu Unübersichtlichkeit.

Produktqualität 61%

Werbung

- **Radio** Werbespots
- **Print** Anzeigen in der Fachpresse
- **P.O.S.** Poster, Videos, Leaflets, Wobbler
- **Extras** Trailer auf Videos

Besonderes

12 

Abverkaufchancen

Leider weist das eigentlich unterhaltsame Adventure technische Schwächen auf. Historisch angehauchte Genre-Vertreter scheinen jedoch momentan gut zu laufen.

Ordertip: C



Deer Stalker

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Action
Hersteller: Interplay
Vertrieb: Acclaim
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 79,-

Produktinformation 1 Spieler

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Jägers und begibt sich in 4 frei wählbaren Schauplätzen auf die Pirsch. 5 Waffen stehen zur Auswahl. Es wird auf Enten, Rotwild, Wildschweine und Truthähne geschossen. Es dauert einige Stunden, bis die erste Beute erlegt ist. Grafik und Sound bieten Mittelmaß. Ein Spiel für das Kuriositäten-Kabinett.

Produktqualität 45%

Werbung

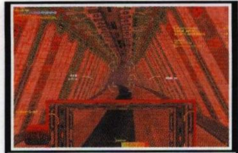
Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Das Spiel ist einfach zu kurios, um als es Flop einzustufen. Viel sollten Sie von dem Titel jedoch nicht erwarten.

Ordertip: C-



Hardwar

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Action
Hersteller: Gremlin
Vertrieb: Acclaim
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1-2 Spieler

Freibeuter-Saga in einer Kombination aus Flug-Kampf-Action und Wirtschaftssimulation. Der Spieler übernimmt Aufträge, rüstet den Schwebegleiter aus und hat die Wahl, sich mehreren Fraktionen anzuschließen. Dramatischer Spielverlauf und gute Videosequenzen. Zweitklassige Optik mit wenigen Grafikeffekten. Die Darstellungs-Geschwindigkeit wird nur durch Grafiknebel ermöglicht.

Produktqualität 55%

Werbung

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Das Spiel ist technisch zu schwach, um mit anderen Actionspielen konkurrieren zu können.

Ordertip: D



IF/A 18E

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Flugsimulation
Hersteller: Interactive Magic
Vertrieb: Guillemot
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: ca. DM 90,-

Produktinformation 1-4 Spieler

Dieser Titel hat fast alles, was eine gute Flugsimulation auszeichnet: Einen spannenden Kampagnen-Generator, ein realistisches Flugmodell und intuitive Bedienbarkeit. Obwohl die Grafik mehr Strukturen und Transparenzeffekte aufweist als der Vorgänger, bleibt die Optik der Schwachpunkt des Spiels. Die Oberflächen sind kantig, die Landschaften und Objekte bieten wenig Abwechslung.

Produktqualität 65%

Werbung

- **Print** Anzeigen in der Fachpresse
- **P.O.S.** Poster, Flyer

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Ambitionierte Flugsimulation, die jedoch grafisch enttäuscht.

Ordertip: C-

Racing Simulation 2

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Rennspiel
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Guillemot
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Oktober
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1-8 Spieler

Dem Nachfolger von 'F1 Racing Simulation' fehlt zwar die teure FOCA-Lizenz (also gibt es keine Original-Teams und -Logos), vor allem spielerisch wurde das Spiel aber weiter verbessert. Besseres Fahrgefühl und ein neuer, reizvoller Karriere-Modus sorgen für größere Langzeitmotivation. Die 17 Rennstrecken sind originalgetreu modelliert. Grafisch wurde nur leicht nachgebessert.

Produktqualität 91%

Werbung

- **TV** Werbespots
- **Print** Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
- **P.O.S.** P.O.S.-Paket
- **Extras** Gewinnspiele, Crosspromotion mit Interrace

Besonderes

 DV

Abverkaufchancen

Trotz der fehlenden Lizenz dürfte sich das Spiel aufgrund der hohen spielerischen und technischen Klasse gut verkaufen.

Ordertip: B+



Rainbow Six

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Action
Hersteller: Take 2
Vertrieb: Take 2/Highcom
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Oktober
Empf. VK: DM 89,95

Produktinformation 1-8 Spieler

Actionspiel zum gleichnamigen Roman von Tom Clancy. Man übernimmt das Management einer Anti-Terror-Truppe. Das Spielprinzip könnte man am ehesten als „Commandos' mit 3D-Action-Elementen" bezeichnen. Das originelle und gut durchdachte Spiel erzeugt enorme Spannung und ist sehr komplex. Die Grafik wirkt überholt und die KI der eigenen Truppen etwas schwach.

Produktqualität 86%

Werbung

- **Print** Anzeigen in der Fachpresse
- **P.O.S.** P.O.S.-Paket

Besonderes



Abverkaufchancen

Enorm starker Titel, der voll im Trend liegt. Hier sollten Sie sich auf ordentliche Umsätze gefaßt machen.

Ordertip: B+



Reah

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Adventure
Hersteller: Project 2
Vertrieb: Acclaim
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1 Spieler

Ein Journalist gerät in ein Dimensions-Tor und landet auf dem Planeten Reah. Bevor er in seine Heimat zurückkehren kann, muß er 100 zum Teil schwer nachvollziehbare Rätsel lösen. Ähnlich wie bei 'Myst' oder 'Atlantis' wird eine schöne Renderoptik geboten. Die Klänge sind sphärisch. Innovationen darf man jedoch nicht erwarten.

Produktqualität 53%

Werbung

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Der Titel wird es schwer haben, sich gegen die Konkurrenz zu behaupten. Schwieriges Geschäft.

Ordertip: D



Red Jack - Revenge of the Brethren

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Adventure
Hersteller: THQ
Vertrieb: Infogrames
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: tba.
Empf. VK: ca. DM 70,-

Produktinformation 1 Spieler

Als wagemutiger Hobby-Pirat muß der Spieler einen Verrat aufklären und einen Schatz finden. Witziges und spannendes Point-&-Click-Adventure mit sehr guter 3D-Optik. Es gibt zahlreiche, grafisch weniger überzeugende und sehr schwierige Schieß- und Fechteinlagen. Die Rätsel sind witzig und nachvollziehbar. Insgesamt könnte die Handlung vielfältiger, die Steuerung besser sein.

Produktqualität 71%

Werbung

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Durchaus spannendes und ideenreiches Adventure, das jedoch im Wettbewerbsvergleich spielerisch etwas zurückfällt. Für die Zielgruppe ist das Spiel jedoch sicherlich interessant.

Ordertip: C



Spellcross

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Strategie
Hersteller: SCi
Vertrieb: Rushware/Profisoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: n.n.b.

Produktinformation 1 Spieler

Monsterhorden aus einem Fantasy-Reich brechen über die Erde herein. Als Kommandant kümmert sich der Spieler um den Aufbau der Streitkräfte, den Kauf neuer Einheiten, die Forschung und die Taktik bei den rundenbasierten Schlachten. Grafik und Sound sind nicht mehr als zweitklassig. Zumindest gibt es korrekte 3D-Terrains sowie Sicht- und Schußlinien.

Produktqualität 55%

Werbung

- **P.O.S.** P.O.S.-Paket

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Das Spiel ist nur für Hex-Strategie-Fans interessant. In diesem Genre gibt es jedoch schon erheblich Besseres.

Ordertip: D



Tiger Woods ´99

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Sportspiel
Hersteller: EA Sports
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: ca. DM 90,-

Produktinformation 1-8 Spieler

Nachfolger der 'PGA Tour Golf'-Reihe, jetzt mit der Lizenz des berühmten Shooting-Stars Tiger Woods. Drei Plätze, neun Spielmodi, Netzwerk-Option und professionelle Kommentare. Per Swingmeter oder „Pro Swing" wird gesteuert. Die hervorragende Grafik benötigt einen schnellen Rechner.

Produktqualität 87%

Werbung

- **Print** Anzeigen in der Fach- und Golfpresse
- **P.O.S.** P.O.S.-Paket

Besonderes

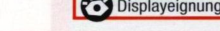
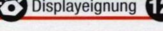
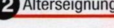
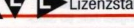
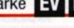


Abverkaufchancen

Nahezu perfektes Golfspiel, das fast an die Realitätsnähe eines 'Links LS 98' heranreicht.

Ordertip: C+

Alle Angaben ohne Gewähr. Irrtum vorbehalten!

Displayeignung · Alterseignung · Lizenzstärke · EV DA DV engl. Vers., dt. Anl., dt. Version · Ordertips: **A** = Hit **B** = Top-Titel **C** = Zielgruppentitel **D** = Flop


DAS ORIGINAL!*
DIE SIEDLER III
Voller Zorn sah ER, der oberste aller Götter, auf sie hinab und sprach:
Nur ein einziges Volk ist wirklich würdig,
jetzt und für alle Zeiten den Namen DIE SIEDLER zu tragen!
Die SIEDLER III sind da, strategischer und pfiffiger denn je!
• Genießen Sie die aufwendig in 3D modellierte Grafik, und lassen Sie sich von über 12 Minuten hochwertigem Zeichentrick durch die Story führen!
• Stimmen Sie Ihre Götter mit dem Bau von Heiligtümern und ausreichend großen Opfern gnädig!
• Errichten Sie begehbare Burgen und Türme oder lassen Sie Ihre seefesten Siedler auf den verschiedenen militärischen und zivilen Schiffen an Bord gehen!
• Spielen Sie DIE SIEDLER III auf Ihrem PC oder treten Sie im Internet gegen Siedler-Fans aus der ganzen Welt an!
SIEDLER
Ab Ende Oktober auf PC CD-ROM!
* Was Sie hier sehen, sind Original-Bildelemente aus dem Spiel DIE SIEDLER III
NBG EDV Handels- & Verlags GmbH • Brunnfeld 2 – 4 • 93133 Burglengenfeld • Telefon 09471/7017-0 • Telefax 09471/7017-99 • Internet: http://www.nbg-online.de
NBG
MULTIMEDIA
Blue Byte

Die Spiele-Hotlines in Deutschland

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?	Wer?
Acclaim	01805-33 55 55	24h	EK
Activision	01805-22 51 55	Mo.-So. 16°°-18°° (techn. Hotline)	EK
	0190-51 00 55	Mo.-So. 16°°-18°° (1,20/Min, Spieletips)	EK
Art Department	0234-9 32 05 50	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Ascaron	05241-966 90	Mo.-Fr. 14°°-17°°	EK+Hdl
Ascaron (Mailbox)	05241-9 39 30	24h/Tag	EK+Hdl
Attic	07431-5 43 23	Mo.-Fr. 8°°-18°°	EK
Attic	07431-5 43 05	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 13°°-18°°	Hdl
Blue Byte	0208-4 50 88 88	Mo.-Do. 15°°-19°°, Fr. 15^{30}-19^{30}	EK
Cendant Software	06103-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°	EK+Hdl
Cendant Software (Mailb.)	06103-99 40 41	24h/Tag	EK+Hdl
Cryo Interactive	05241-95 35 39	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°°	EK
Disney Interactive	069-66 56 85 55	Mo.-Fr. 11°°-19°°, Sa. 14°°-19°°	EK
Electronic Arts	02408-9 40-555	Mo.-Fr. 9^{30}-17^{30}	EK
Eidos Interactive	0190-572 333 (Technik)	Mo.-Fr. 11°°-13°°, 14°°-18°°	EK
	0190-90 00 03 (Tips)	Sa., So. 14°°-18°°	EK
GT Interactive	01805-25 43 93	Mo.-So. außer feiertags 15°°-20°°	EK
Greenwood Entertainment	0234-9 64 50 50	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Hasbro Interactive	01805-20 21 50	Mo.-So. 15°°-20°°	EK
Ikarion	0241-4 70 15 20	Mo.-Fr. 14°°-18°°	EK
Infogrames	061 07-945 145	Mo.-Fr. 15°°-19°°	EK
Interactive Magic	01805-22 11 26	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°°	EK+Hdl
Kingsoft	0241-57 45 77	Mailbox: 24h/Tag	Hdl
Konami	069-95 08 12 88	Mo.-Fr. 14°°-18°°	EK
Magic Bytes	05241-953 333	Mo.-Fr. 17°°-19°°	EK
Max Design	0043-3 68 72 41 47	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
MicroProse	01805-25 25 65	Mo.-Fr. 14°°-17°°	EK
Mindscape	0208-99 241 14	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°	EK
Navigo	089-32 47 31 51	Mo.-Fr. 13°°-18°°	EK
NEO	0043-16 07 40 80	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Nintendo	0130-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°	EK
Profisoft	0541-12 20 65	Mo.-Fr. 9°°-17°°	EK
Psygnosis	069-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°	EK
Ravensburger Interactive	0751-86 19 44	Mo.-Do. 16°°-19°°	EK
Sega	040-2 27 09 61	Mo.-Fr. 10°°-18°°	EK
Softgold	02131-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°	EK
Softgold (Fax)	02131-96 52 22	24h/Tag	EK
Software 2000	0190-57 2000	Mo.-Fr. 14°°-19°°, 12 Pf. pro 6 Sek.	EK
Software 2000 (e-Mail)	support@software2000.de	24h/Tag	reg. EK
Sony Computer Entertainm.	0190-578 578	Mo.-Fr. 10°°-20°°	EK
Sony PlayStation (tech. Hilfe)	01805-766 977	Mo.-Fr. 10°°-20°°	EK
Starbyte Software	0234-68 04 94	Mo. 16°°-18°°	EK
Starbyte Software (Mailbox)	0234-68 57 55	24h/Tag	EK
Take 2 Interactive	0180-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°	EK
TLC Tewi	089-14 827 113	Mo.-Fr. 10°°-17°°	EK
Ubi Soft	0211-3 38 00 30	Mo.-Fr. 9°°-17°°	Hdl
Ubi Soft	0211-3 38 00 33	Mo.-Fr. 9°°-17°°	EK
Virgin	040-39 101 300	Mo.-Do. 15°°-20°°	EK

EK: Endkunde ● Hdl: Händler

Messeplaner 2000

Messe	Ort	Datum
CeBIT 99	Hannover	18. - 24. März 1999
CeBIT 2000	Hannover	24. Feb. - 1. März 2000
CeBIT HOME 2000	Leipzig	30. Aug. - 3. Sept. 2000*
Computer 98	Köln	13. - 15. November 1998
E3 - Electronic Entertainment Expo	Los Angeles	13. - 15. Mai 1999
ECTS - European Computer Trade Show	London	5. - 7. September 1999
50. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	7. - 12. Oktober 1998
51. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	13. - 18. Oktober 1999
52. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	18. - 23. Oktober 2000
Internationale Spielwarenmesse 99	Nürnberg	4. - 10. Februar 1999
Internationale Spielwarenmesse 2000	Nürnberg	3. - 9. Februar 2000
Milia Games 99	Cannes	9. - 12. Februar 1999
Milia 99	Cannes	9. - 12. Februar 1999

*1999 soll der Bereich Digital Entertainment losgelöst von der nur alle zwei Jahre stattfindenden CeBIT HOME als eigenständige Messe in Hannover stattfinden. Die Bezeichnung dieser Messe ist noch nicht geklärt.

BPjS-Index für Computer- und Videospiele

Titel	Hersteller
Area 51	GT Interactive
Blake Stone	Apogee
Blood	GT Interactive
Bloodbath at Red Falls	Underworld Software
Brutal Football	Millennium
Cannon Fodder	Virgin
Carmageddon	SCI
*Chasm the Rift	Digital Integration
Crime Patrol	American Laser Games
Crusader - No Remorse	EA
Cybermage	EA
Dark Forces (E/D)	LucasArts
Die Hard Trilogy	Fox Interactive
Doom	ID
Doom II	ID
Duke 3D	M-Soft
Duke Nukem 3D	3D Realms
Duke Nukem 3D Plutonium Pack	GT Interactive
Duke it out in D.C.	WizardsWorks
Duke - Carribean Life´s a Beach	GT Interactive
Drug Wars - C.P. 2	American Laser Games
Extreme Rise of the Triad	Apogee
Expect no Mercy	Microforum
Final Doom	GT Interactive
Flesh Feast	SegaSoft
GoldenEye 007	Rare
Hardline	Cryo
Harvester	Merit Studios
Heretic	Apogee
Juggernaut - The New Story for Quake II	Head Games
Killer Instinct	Nintendo
Killing Time	3DO Company
Lethal Enforcers	Konami
Loaded	Gremlin
Mad Dog McCree	American Laser Games
Mad Dog II	American Laser Games
Malice - 23rd Century Ultraconversion for Quake	Quantum Axess
Meat Puppet	Playmates
Mercs	Sega
!Mortal Kombat	Acclaim
!Mortal Kombat 2	Acclaim
!Mortal Kombat 3	Acclaim
Nerves of Steel	Merit
Op. Body Count	Capstone
Panzer General	Mindscape
Phantasmagoria - Labor des Grauens	Sierra Coktel
Postal	Take 2
*Quad Damage	Jörn Wördehoff
Quake	GTI
Quake II	Activision
*Quake II Mission Pack - The Reckoning	Activision
Quarantine	Gametek
Redneck Rampage	Interplay
Redneck Rampage Suckin Grits on Route 66	Interplay
Re-Loaded	Gremlin
Resident Evil 2	Capcom
Revenge	n.b.
Rise of the Triad	Apogee
Rex Blade: The Apocalypse	Xtreme Games S&S
Share the Heat	Rainbow Technologies
So you wanna be a Redneck	Head Games
Space Pirates	American Laser Games
Super Double Dragon	Tradewest
Take no Prisoner	Red Orb
The Chaos Engine	MicroProse
The Terminator: Future Shock	Virgin
Time Crisis	Sony
Total Carnage	ICE Software
*Tremor	Head Games
Virtua Cop	Sega
Virtua Cop 2	Sega
Virtua Squad 2	Sega
Witchaven II	IntraCorp
!Wolfenstein 3D	Atari
Wargods	GT Interactive
XS	SCI
ZPC	GT Interactive

*Neuindizierung
!Bundesweit beschlagnahmt

Aktuelle USK-Altersempfehlungen

Titel	Format	Hersteller	Alterseinstufung	Prüfdatum
101st Airborne in Normandy	PC CD-ROM	Empire	ab 16 J.	09.09.98
5th Element	PlayStation	Sony C.E.G.	ab 12 J.	29.07.98
Adrenix	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	22.07.98
Age of Empires Expansion Pack	PC CD-ROM	Microsoft	ab 12 J.	16.09.98
All Star Tennis '99	PlayStation	Ubi Soft	o.B.	29.07.98
Antigotchi: Der Kanzler	PC CD-ROM	Assistant Publishing	o.B.	22.07.98
Assault	PlayStation	Tel Star	ab 12 J.	05.08.98
Baby Universe	PlayStation	Sony C.E.G.	o.B.	25.08.98
Barrage	PC CD-ROM	Activision	ab 12 J.	09.09.98
Battle Arena Toshinden 2	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	17.08.98
Bonn Ouvert	PC CD-ROM	Ikarion Software	o.B.	26.08.98
Buck Bumble	Nintendo 64	Ubi Soft	ab 6 J.	18.08.98
Buggy	PC CD-ROM	Art Department	o.B.	09.07.98
Bundesliga Manager 98	PC CD-ROM	Eidos Interactive	o.B.	09.09.98
Bust A Groove	PlayStation	Sony C.E.G.	o.B.	26.08.98
Byzantine - Tod in Istanbul	PC CD-ROM	Egmont Interactive	ab 6 J.	15.07.98
Caesar III	PC CD-ROM	Cendant Software	ab 6 J.	19.08.98
Chartbuster	PC CD-ROM	Blackstar Multimedia	o.B.	19.08.98
Cluedo 2	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	o.B.	25.08.98
Colony Wars: Vengeance	PlayStation	Psygnosis	ab 12 J.	15.09.98
Cool Boarders 3	PlayStation	Sony C.E.G.	o.B.	25.08.98
Cool Looks Fashion Designer	PC CD-ROM	Softgold	o.B.	29.07.98
Das Fünfte Element	PC CD-ROM	Ubi Soft	ab 12 J.	26.08.98
Der Ring der Nibelungen	PC CD-ROM	CRYO Interactive	ab 12 J.	02.09.98
Deth Karz - Car From the Future	PC CD-ROM	Infogrames	ab 12 J.	09.09.98
Die Versuchung - Tender Lov. Care	DVD	Softgold	ab 12 J.	06.08.98
Dodgem Arena	PlayStation	Project Two Interactive	o.B.	12.08.98
Dominion Storm over Gift 3	PC CD-ROM	Eidos Interactive	ab 16 J.	27.08.98
Duke Nukem: Time to kill	PlayStation	GT Interactive	ab 18 J.	09.09.98
Dune 2000	PC CD-ROM	Virgin Interactive	ab 12 J.	22.07.98
F- 22 Total Air War	PC CD-ROM	Infogrames	ab 12 J.	15.07.98
Future Cop: LAPD 2100	PlayStation	Electronic Arts	ab 16 J.	09.09.98
G. Darius	PlayStation	Konami	ab 6 J.	12.08.98
Genetic Evolution - The Race for...	PC CD-ROM	Egmont Interactive	o.B.	15.07.98
Get Medieval	PC CD-ROM	CDV	ab 12 J.	12.08.98
Grand Prix Legends	PC CD-ROM	Cendant Software	o.B.	19.08.98
Grandmaster Chess Ultra	PC CD-ROM	TLC	o.B.	05.08.98
Gysi 2: Galaxis Futura	PC CD-ROM	Burns Entertainment	o.B.	29.07.98
Hardwar	PC CD-ROM	Gremlin Interactive	ab 12 J.	02.09.98
Hespirian Wars	PC CD-ROM	BMS Modern Games	ab 12 J.	12.08.98
iF/A-18E Carrier Strike Fighter	PC CD-ROM	Interactive Magic	ab 12 J.	22.07.98
Jackie Chan	PlayStation	Sony C.E.G.	ab 12 J.	25.08.98
Jet Moto	PC CD-ROM	IMSI	ab 6 J.	17.08.98
Johnny Herbert's Grand Prix Chp. ´98	PC CD-ROM	Prism Leisure	o.B.	22.07.98
Knights and Merchants	PC CD-ROM	TopWare	ab 12 J.	29.07.98
Lode Runner 2	PC CD-ROM	GT Interactive	o.B.	09.09.98
Lord of Magic Special Edition	PC CD-ROM	Cendant Software	ab 12 J.	16.09.98
Madden NFL 99	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	26.08.98
Mayday - Tag der Entscheidung	PC CD-ROM	JoWood - Prod.	ab 12 J.	05.08.98
MediEvil	PC CD-ROM	Sony C.E.G.	ab 12 J.	05.08.98
M.I.A. - Missing in Action	PC CD-ROM	GT Interactive	ab 16 J.	09.09.98
Microsoft Combat Flight Sim.	PC CD-ROM	Microsoft	ab 12 J.	02.09.98
Minigolf Deluxe	PC CD-ROM	Cendant Software	o.B.	13.08.98
Moto Racer 2	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	17.08.98
Moto Racer 2	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	12.08.98
Nascar 99	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	16.09.98
Need For Speed 3 - Hot Persuit	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	08.09.98
Newman ´Haas - Racing	PC CD-ROM	Psygnosis	ab 6 J.	09.07.98
Next Wave Herbst Compilation	PlayStation	Psygnosis	ab 16 J.	17.09.98
Nightlong - Union City Conspiracy	PC CD-ROM	MicroProse	ab 12 J.	22.07.98
NHL 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	09.09.98
O.D.T.	PlayStation	Psygnosis	ab 16 J.	12.08.98
O.D.T.	PC CD-ROM	Psygnosis	ab 16 J.	08.09.98
Pinball Arcade	PC CD-ROM	Microsoft	o.B.	18.08.98
Police Quest: SWAT 2	PC CD-ROM	Cendant Software	ab 16 J.	26.08.98
Power Chess 2.0	PC CD-ROM	Cendant Software	o.B.	29.07.98
Psybadek	PlayStation	Psygnosis	ab 6 J.	15.09.98
Quake II MD II: Ground Zero	PC CD-ROM	Activision	ab 18 J.	18.08.98
Rage of Mages	PC CD-ROM	CDV Software	ab 12 J.	15.09.98
R-Types	PlayStation	Virgin Interactive	ab 6 J.	05.08.98
Railroad Tycoon II	PC CD-ROM	Take 2	o.B.	18.08.98
Rogue Trip	PlayStation	GT Interactive	ab 16 J.	16.09.98
Rushdown	PlayStation	Infogrames	o.B.	19.08.98
S.C.A.R.S.	PC CD-ROM	Ubi Soft	ab 6 J.	12.08.98
S.C.A.R.S.	PlayStation	Ubi Soft	ab 6 J.	17.08.98
Skullcaps	PC CD-ROM	Ubi Soft	o.B.	09.09.98
Silent Service II, Green Pepper	PC CD-ROM	Novitas	ab 12 J.	19.08.98
Small Soldiers: Squad Commander	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	ab 12 J.	26.08.98
Small Soldiers: Globotech Des. Lab	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	ab 16 J.	26.08.98
Space Circus	PC CD-ROM	Infogrames	ab 6 J.	29.07.98
Spacestation Silicon Valley	Nintendo 64	Take 2	ab 6 J.	25.08.98
Spiel des Lebens	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	o.B.	26.08.98
Spyro The Dragon	PC CD-ROM	Sony C.E.G.	o.B.	05.08.98
Star Trek: Klingon Honor Guard	PC CD-ROM	MicroProse	ab 16 J.	02.09.98
Stratego	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	ab 6 J.	26.08.98
Stratosphere	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	05.08.98
Tellurian Defence	PC CD-ROM	Psygnosis	ab 12 J.	22.07.98
Tides of War	PC CD-ROM	GT Interactive	ab 16 J.	09.09.98
Tiger Woods 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	13.08.98
Tournament Courses Add On Disk	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	06.08.98
TPC Courses Add On Disk	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	06.08.98
Tribal	PlayStation	Sony C.E.G.	ab 6 J.	26.08.98
Twisted Metal 2	PC CD-ROM	IMSI	ab 16 J.	17.08.98
TZ Skat for Windows	PC CD-ROM	TLC	o.B.	05.08.98
Unreal	PC CD-ROM	GT Interactive	ab 16 J.	22.07.98
Wargasm	PC CD-ROM	Infogrames	ab 16 J.	13.08.98
Wetrix PC	PC CD-ROM	Infogrames	o.B.	15.07.98
Wild 9	PlayStation	Acclaim	ab 12 J.	19.08.98
WWF: Warzone	PlayStation	Acclaim	ab 16 J.	12.08.98
Zeus	PC CD-ROM	Blackstar Multimedia	o.B.	19.08.98

Dienstleistungsagenturen

Distributoren und Vertriebsagenturen

Großhändler

Institutionen und Verbände

Peripherie und Hardware

Publisher

Acclaim Entertainment



Adresse
Fürstenfelder Str. 9/IV ■ 80331 München
Telefon: 089-23 66 24-0
Fax: 089-23 66 24-30

Geschäftsfelder
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb







Unternehmensleitung
Peter Nordhausen (Geschäftsführer)
Bernd Studtrucker (Director Sales)
Rainer Zipp (Marketing Director)
Telefon: 089-23 66 24-0

Innendienst
Thorsten Schindler
Gebiet Mitte
Telefon: 089-23 66 24-31

Morris Hebecker
Gebiet Nord
Telefon: 089-23 66 24-33

Markus Knoll
Gebiet Süd
Telefon: 089-23 66 24-32

Key Account Management
Achim Derksen
Telefon: 02162-522 38
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 3
Fax: 02162-54 00 1

Herbert Fuchshuber
Telefon: 09407-304 77
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 7
Fax: 09407-95 99 11

Margot Landauer
Telefon: 089-23 66 24-69
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 6
Fax: 089-23 66 24-30

Außendienst
Christoph Anlauf
Telefon: 06207-55 42
Mobiltelefon: 0172-96 79 25 0
Fax: 06207-82 74 5

René Dimke
Telefon: 030-342 91 58
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 9
Fax: 030-34 27 25 0

Wolfgang Gurlt
Telefon: 04122-488 96
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 4
Fax: 04122-90 09 49

Bernd Mebus
Telefon und Fax: 07472-28 13 44
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 5

Dieter Schnell
Telefon und Fax: 089-502 74 96
Mobiltelefon: *0172-96 79 25 1*

Roland Sieber
Telefon: 08633-50 97 09
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 1
Fax: 08633-50 97 08

Rolf Wiegmink
Telefon: 05262-6865
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 2
Fax: 02562-97 70 8

Karsten Wiegmink
Telefon und Fax: 02562-97 29 3
Mobiltelefon: 0172-96 79 25 2

Logistik und Distribution
Acclaim Auslieferungslager Deutschland
Robert-Bosch-Straße 21-23
85748 Garching

Bankverbindung
Bankhaus Hermann Lampe, Hamburg
Kto. Nr. 934 585 ■ BLZ 48 020 151



A

ABC Frankfurt
Hamburger Allee 45 ■ 60486 Frankfurt
Telefon: 069-7 56 94-0 ■ *Fax:* 069-7 56 94-110
Geschäftsfelder: Agentur für Kommunikation

ABC Software AG
Bahnweg Nord ■ CH-9475 Sevelen SG
Tel: 0041-81 75 01 000 ■ *Fax:* 0041-81 75 01 063
Geschäftsfelder: Distribution von Computersoftware und Videospielen sowie Rackjobbing

ABC Spielspaß GmbH
Daimlerstr. 8 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-607 600 ■ *Fax:* 02131-607 602
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Konsolenspielen

ACME The Game Company
Zülpicher Straße 17 ■ 50674 Köln
Telefon: 0221-240 00 89 ■ *Fax:* 0221-240 00 81
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospielen und Zubehör PlayStation (dt, us, jp), Saturn (jp), Nintendo 64 (dt)

Activision Deutschland GmbH
Gutenbergstraße 1 ■ 85737 Ismaning
Telefon: 089-961 188 50 ■ *Fax:* 089-961 188 48
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

aerosoft GmbH
Flughafen Paderborn/Lippstadt,
Lindberghring 12 ■ 33142 Büren
Telefon: 02955-7603 10 ■ *Fax:* 02955-7603 33
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Mailorder-Vertrieb von Software zur Flugsimulation und zur Luftfahrt

A-max Handelsgesellschaft für Unterhaltungsmedien mbH
Hugo-Eckener-Straße 27 ■ 50829 Köln
Telefon: 0221-95 36 555 ■ *Fax:* 0221-95 36 570
Geschäftsfelder: Vollsortiment-Großhandel für PC CD-ROM, Sony Playstation, Nintendo (SNES, Game Boy und Nintendo 64), Sega, Trading Cards und Zubehör für alle Systeme

Andreas Müller Service Point GmbH
Kampenwandstraße 42 ■ 83229 Aschau i. Ch.
Telefon: 08052-5577 ■ *Fax:* 08052-5577
Geschäftsfelder: Vertriebs- und Marketingconsulting

ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13 ■ 47877 Willich
Telefon: 02154-94 76-0 ■ *Fax:* 02154-94 76-42
Geschäftsfelder: Entwicklung und Distribution von Software

ARJAY
Ebertplatz 2 ■ 50668 Köln
Telefon: 0221-160 71 30 ■ *Fax:* 0221-160 71 79
eMail: fachhandel@arjay-games.de
Geschäftsfelder: Großhandel und Vertrieb für Videospiele, Sony Playstation, Nintendo 64, Saturn

Art Department
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
Telefon: 0234-932 05 39 ■ *Fax:* 0234-932 05 39
Geschäftsfelder: Produktion von Werbe-Computerspielen, Animation, Multimedia-Design, Illustration

Ascaron
Dieselstraße 66 ■ 33334 Gütersloh
Telefon: 05241-96 66 0 ■ *Fax:* 05241-96 66 10
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Attic
Sigmaringer Straße 84 ■ 72458 Albstadt
Telefon: 07431-543 05 ■ *Fax:* 07431-543 04
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspiele

Avalon
Borselstraße 18 ■ 22765 Hamburg
Telefon: 040-39 10 15 ■ *Fax:* 040-39 10 177
Geschäftsfelder: Distribution von Computer- und Videospielen

B

BauConTec Trading GmbH

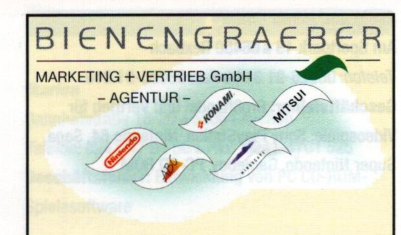
Adresse
Triftweg 12 ■ 38321 Gross Denkte
Tel: 05331-99 59 0 ■ *Fax:* 05331-99 59 28

Geschäftsfelder
Direkt-Import/Großhandel mit Videospiele-Zubehör

bARkA GmbH The Datamedia Duplicator
Heidenkampsweg 77 ■ 20097 Hamburg
Telefon: 040-23 65 40 ■ *Fax:* 040-23 65 4-188
Geschäftsfelder: Neue Medien (offline), Produktion und Service (CD- und DVD-Produktion, Disketten-Duplikation, CD-ROM-Kopierschutz, Verpackungen, Konfektionierung, div. Service)

bARCOM GmbH The German Publisher
Heidenkampsweg 77 ■ 20097 Hamburg
Telefon: 040-23 65 40 ■ *Fax:* 040-23 65 4-188
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Software, Unterhaltungs- und Freizeitsoftware, Anwendungs- und Gebrauchssoftware, Professionelle Vermarktung im Internet

B & E Games
Rhönstraße 9 ■ 97422 Schweinfurt
Telefon: 09721-18 56 33 ■ *Fax:* 09721-18 96 33
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen



Adresse
Saaläckerstraße 8 ■ 63801 Kleinostheim
Telefon: 06027-977-0
Fax: 06027-977 33/34
Email: bienengrae@aol.com

Geschäftsfelder
Marketing- und Vertriebsagentur für Videospielehard- und -software

Blue Byte Software GmbH



Adresse
Eppinghofer Straße 150
45468 Mülheim/Ruhr
Telefon: 0208-45 08 80
Fax: 0208-45 08 899



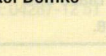
Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

Unternehmensleitung
Thomas Hertzler (Geschäftsführer)
Barbara West (stv. Geschäftsführerin)

Business Development & Sales Manager
Kim Shon



PR Manager
Michael Domke



Marketing Manager
Andreas Kähmer



Belhag Handels AG
Steinbachstraße 92 ■ CH-3123 Belp/Schweiz
Tel: 0041-31-818 40 50 ■ *Fax:* 0041-31-818 40 51
Geschäftsfelder: Distribution von Computer- und Videospielezubehör

Buhl Data Service GmbH
Am Siebertsweiher 3/5 ■ 57290 Neunkirchen
Telefon: 02735-776-0 ■ *Fax:* 02735-776-101
Geschäftsfelder: Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)
Kennedyallee 105-107 ■ 53175 Bonn
Telefon: 0228-37 66 31 ■ *Fax:* 0228-37 90 14
Geschäftsfelder: Überprüfung von Computer- und Videospielesoftware auf jugendgefährdenden Inhalt

C



CDG Media
Auf den Sandbergen 5 ■ 21337 Lüneburg
Telefon: 04131-850 610
Geschäftsfelder: Vertrieb von Cheat- und Lösungsheften sowie Zubehör

Call and Play



Adresse
Am Spaltmannsfeld 16 ■ 46487 Wesel
Telefon: 0281-952 98-0
Fax: 0281-952 98-10

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64

Labels im Mitvertrieb
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels

CDV Software
Neureuther Straße 37 b ■ 76185 Karlsruhe
Telefon: 0721-972 24-0 ■ *Fax:* 0721-972 24-24
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Produktion, Logistik

Codemasters
Pilotystraße 4 ■ 80538 München
Telefon: 089-23 035 188 ■ *Fax:* 089-23 035 298
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4 ■ 24539 Neumünster
Telefon: 04321-22 737 ■ *Fax:* 04321-23 312
Geschäftsfelder: Handel von Konsolen- und PC-Spielen

Cyber Games



Adresse
Friesenstraße 62
26789 Leer
Telefon: 0491-92 806-0
Fax: 0491-92 806-18

Geschäftsfelder
Vollsortiment-Großhändler für PC CD-ROM, N64, PlayStation, Super Nintendo, Game Boy und Zubehör

Unternehmensleitung
Detlef Lorenz (Geschäftsführer)

Tele Sales
Gertraud Aalderks *Telefon: 0491/92806-19*
Nicole Heij *Telefon: 0491/92806-32*

Buchhaltung
Heidi Heselmeyer *Telefon: 0491/92806-20*

Einkauf
Markus Tjebben *Telefon: 0491/92806-15*

Cross Computer Systems
Körnebachstraße 95 ■ 44143 Dortmund
Telefon: 0231-531 13 55 ■ *Fax:* 0231-531 13 33
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

Cendant Software Deutschland
Robert-Bosch-Straße 32 ■ 63303 Dreieich
Telefon: 06103-99 40-0 ■ *Fax:* 06103-99 40 35
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computerspielesoftware und Edutainment-Titeln



Unterhaltungselektronik GmbH
Schleefstraße 8 44287 Dortmund
Telefon: 0231 45000-0 Fax: 0231 45000-29
eMail: dynatex@dynatex.de http://www.dynatex.de

Geschäftsfelder:
Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör. Vollsortiment-Großhandel und Internet-Direkt-Vertrieb

Exklusiv-Vertrieb:
Zubehör Artikel der Firma Joytech für Sony Playstation, Nintendo 64, Gameboy, PC und Sega Saturn



Unternehmensleitung:
Hans Jürgen Grahl
Telefon: 0231 45000-15 ■ *Fax* –45
eMail: hans@dynatex.de

Fachhandelsbetreuung:
Oliver Grüner
Telefon: 0231 45000-11 *Fax* –41
eMail: oliver@dynatex.de
Lars Kuhlmann
Telefon: 0231 45000-13 ■ *Fax* –41
eMail: lars@dynatex.de
Joerg Brockmeier
Telefon: 0231 45000-10 ■ Fax –40
eMail: joerg@dynatex.de
Markus Fittkau
Telefon: 0231 45000-12 ■ *Fax* –42
eMail: markus@dynatex.de
Sami Murad
Telefon: 0231 45000-16 ■ Fax –42
eMail: sami@dynatex.de

Sven Heinen-Vehmeier
Telefon: 0231 45000-17 ■ Fax –41
eMail: sven@dynatex.de

Technologie und Marketing-Koordination:
Robin Wünderlich
Telefon: 0231 45000-80 ■ *Fax* –45
eMail: robin@dynatex.de

Einkauf:
Christiane Patotzki
Telefon: 0231 45000-14 ■ *Fax* –45
eMail: christiane@dynatex.de

Logistik und Lager:
Thomas Mock
Telefon: 0231 45000-33 ■ *Fax* –29

Retouren:
Jörg Braukoff
Telefon: 0231 45000-32 ■ *Fax* –29

Buchhaltung:
Claudia Grahl
Telefon: 0231 45000-22 ■ *Fax* –29
eMail: claudia@dynatex.de

Patricia Vadala
Telefon: 0231 45000-22 ■ *Fax* –29
eMail: patricia@dynatex.de

Claudia Leitl
Telefon: 0231 45000-20 ■ *Fax* –29

WICHTIGE ADRESSEN

D

Dataflash GmbH
Wassenbergstraße 34 ■ 46446 Emmerich
Telefon: 02822-685 45 ■ *Fax:* 02822-685 47
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospiele-peripherie und -zubehör

Davilex Software GmbH
Postfach 1972 ■ 47517 Kleve
Telefon: 0130-817 658 ■ *Fax:* 0130-817653
Geschäftsfelder: Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Defcom Software
Uranusweg 7 ■ 45770 Marl
Telefon: 02365-153 64 ■ *Fax:* 02365-153 64
Geschäftsfelder: Produktion von Computerspielen

Disney Interactive
Kronstadter Str. 9 ■ 81677 München
Telefon: 089-99 34 0-2 58
Fax: 089-99 34 0-2 49
Geschäftsfelder: Vermarktung von Disneys multimedialer und interaktiver familienorientierter Software

DTP NEUE MEDIEN

Adresse
Usedomstraße ■ 1922047 Hamburg
Telefon: 040-66 99 10 0
Fax: 040-66 99 10 10
Email: neuemedien@dtp-neuemedien.de

Geschäftsfelder
Vermarktung und Distribution von Consumersoftware in den Bereichen Info-, Edu-, Entertainment und Utilities

Labels im Exklusiv- und Mitvertrieb
Hoerzu, Focus, Bravo Screenfun, AutoBild, auto motor sport, Capital, essen & trinken, Delius Klasing, EMME, Dr. Solomon`s, MetaCreations, etc.

E

Egmont Interactive
Im Riedenberg 54 ■ 70771 Leinfelden-Echterdingen
Telefon: 0711-79 71-286 ■ *Fax:* 0711-79 71-529
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-CD-ROMs

Electronic Arts
Pascalstraße 6 ■ 52076 Aachen
Telefon: 02408-94 00 ■ *Fax:* 02408-94 01 11
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Effective Media GmbH



Adresse
Marthastraße 2a
44791 Bochum
Telefon: 0234-932 03 20
Fax: 0234-932 05 93

Geschäftsfelder
Lokalisation von Computerspielen, Computer Hard- und Software, Agentur für Marketing, PR und Werbung

Electronic Land Recco Handels GmbH
Favoritenstraße 38-40 ■ 1040 Vienna
Tele: 0043-1-505 76 35-0 ■ *Fax:* 0043-1-505 76 37
eMail: electronicland@alt.telecom.at
Web: http://www.homeshop.at/electronicland/
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

E.M.M.E. Interactive
Wellingsbütteler Weg 21 ■ 22391 Hamburg
Telefon: 040-53 64 08-0 ■ *Fax:* 040-53 64 08-40
Geschäftsfelder: Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

Empire Int. Deutschland
Lochhamer Straße 9 ■ 82152 Planegg/München
Telefon: 089-85 79 51 31 ■ *Fax:* 089-85 79 51 69
Geschäftsfelder: Entwicklung von PC und PS Spielen

enjoy Entertainment
Hollerather Straße 17 ■ 50937 Köln
Telefon: 02 21-222 07 69 ■ *Fax:* 02 21-943 50 59
Geschäftsfelder: Produktion und Vertrieb von Computersoftware

Ernst Klett Vertriebs-GmbH
Postfach 10 60 16 ■ 70049 Stuttgart
Telefon: 0711-667 23 31 ■ *Fax:* 0711-62 59 09
Geschäftsfelder: Vertrieb von Multimedia- und Lernsoftware

ESCAL Software GmbH
Roter Weg 26 ■ 32429 Minden
Telefon: 0571-505 50-0 ■ *Fax:* 0571-505 50 41

EIDOS Interactive Deutschland



Adresse
Leverkusenstraße 54/VI ■ 22761 Hamburg
Telefon: 040-85 17 15-0
Fax: 040/85 17 15-70

Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Access, Asylum, Bungie, Broadsword Interactive, Cinematix, Core Design, EIDOS Interactive Studios, EIDOS Interactive Studios USA, Hot House, Innerloop, Ion Storm, Kronos, Lankhor, Looking Glass, Mucky Foot, Pumpkin Studios, Pyro Studios, Quantic Dream, Red Lemon, Silicon Dreams, Sports Interactive, Squaresoft, Tigon Key Games, Twisted Pear, Virtual X-citement

Geschäftsführer
Rolf Duhnke
Telefon: 040-85 17 15-10
Leitung Vertrieb
Knut Jochen Bergel
Telefon: 040-85 17 15-50
Leitung Finanzen
Klaus Jens
Telefon: 040-85 17 15-80
Leitung Marketing
Beco Mulderij
Telefon: 040-85 17 15-30
Business Development
Volker Rieck
Telefon: 040-85 17 15-15

Essig und König GmbH
Am Sportpark 13 ■ 66450 Bexbach
Telefon: 06826-91 314 ■ *Fax:* 06826-91 316
Geschäftsfelder: Großhandel und Vertrieb für Videospiele: Sony PlayStation, Nintendo 64, Sega, Super Nintendo, Gameboy, PC-CD ROM

Exortus Software GmbH
Im Sande 35 ■ 30926 Seelze
Telefon: 0511-486 08 20 ■ *Fax:* 0511-48 23 08
Geschäftsfelder: Hersteller von Computerspielen, Labels im Vertrieb: Firma Amber (Russisches Unternehmen für Vertrieb und Vermarktung von Computerspielen).

F

Fire International (Deutschland) GmbH
Schwalbengasse 8 ■ 69483 Wald-Michelbach
Telefon: 06207-600 53 ■ *Fax:* 06207-600 559
Geschäftsfelder: Vertrieb-Unternehmensberatung für Software, Vertrieb für Blaze

Flashpoint GmbH

Adresse
Lily-Braun-Straße 40
3843 Bad Oldesloe
Telefon: 04531-8800-0
Fax: 04531-8800-88
http://www.flashpoint.cc
email: info@flashpoint.cc

Geschäftsfelder
Großhandel für PC CD-ROM, Sony PlayStation *(Stützpunkthändler)*, NINTENDO, SEGA sowie Zubehör von Blaze und Gamester für alle Systeme.

Funsoft Holding GmbH



Adresse
Daimlerstraße 8
41564 Kaarst
Telefon: 02131-60 70
Fax: 02131-60 71 11

Geschäftsfelder
Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Computerspiele und Peripherie: Abacus, aerosoft, Aftermath, Air LABS, Anco, Anguila Software, Ascaron, BAO Apollo, CH Products, Codemasters, Digital Integration, Digital Edge, Egosoft, Gremlin Interactive, H.I.C., ICE, Lago, Logic Factory, LucasArts, Magic Bytes, Mattel Media, Micronics, Mission Studios, Neo, Novalogic, Playmates, Rage Software, Reline, Sales Curve Interactive, Softgold, Software 2000, Technic Direkt, Terraglyph, Trimark, Vic Tokai, Virgin, Sound & Vision
Videospiele: American Technos, Gametek, Gremlin, Anco, LucasArts, Playmates, Pony Canyon, T & E Soft, Toka, Vic Tokai

Vertrieb
Rushware (Computerspiele und Peripherie)
Telefon: 02131-60 70
Fax: 02131-60 71 11

ABC Spielspaß (Videospiele)
Telefon: 02131-60 76 00
Fax: 02131-60 76 02

Freak´s Shop
Alfred-Krupp-Str. 24 ■ 48291 Telgte
Telefon: 02504-93 30-0 ■ *Fax:* 02504-93 30-99
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

Funware
c/o CKS Realtime Sales- & Marketing-Services GmbH
Neumann-Reichardt-Straße 27-33 ■
22041 Hamburg
Telefon: 0180-532 36 63 ■ *Fax:* 0180-532 36 65
Web: www.funware.de
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Productivitysoftware und Infotainmentsoftware

G

Game It



Adresse
87488 Betzigau ■ *Telefon:* 0831/575157
Fax: 0831/57515-55
email: Info@gameit.com
website: www.gameit.com

Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Playstation, N64 und SEGA, Franchisegeber für Game It! Ladengeschäfte
Unternehmensleitung
Nicolaus Fäustle (Inhaber)
Assistentin: Kerstin Stark 0831/57515-85
Sabine Tomke (Mitgl. d. Geschäftsl.)
Tel. 0831/57515-51
Franchisekoordination
Kerstin Stark *Tel.* 0831/57515-85
Fachhändlerbetreuung
Monika Jäkel *Tel.* 0831/57515-52

GAME & FUN Electronic Entertainment
Flughafen ■ Postfach 1342 ■ 25980 Westerland/Sylt
Telefon: 04651-2 25 03 ■ *Fax:* 04651-2 60 98
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

GLOBAL DATA
Gartenstraße 15 ■ 93107 Thalmassing
Telefon: 09524-850 155 ■ *Fax:* 09524-850 156
Geschäftsfelder: Großhandel für Videospielhard- & Software sowie entsprechendes Zubehör

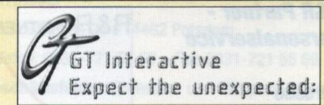
Greenwood Entertainment
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
Telefon: 0234-93 20-0 ■ *Fax:* 0234-93 20-5 38
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

Groß Electronic

Adresse
Bahnhofstraße 3
94133 Röhrnbach
Telefon: 08582-9605-0
Fax: 08582-9605-99
Internet: http://www.gross-electronic.de
eMail: master@gross-electronic.de

Geschäftsfelder
Großhandel von Computerspielen, PC-Hardware und Zubehör, SONY PlayStation, Nintendo 64

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels; Distributor von ORCHID Righteous 3D



GT Interactive Software (Germany) GmbH

Adresse
Warburgstraße 35 ▪ 20354 Hamburg
Telefon: 040-413 27 70

Geschäftsfelder
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

GTI Grenville Trading International
Carl-Zeiss-Straße 9 ▪ 79761 Waldshut-Tiengen
Telefon: 07741-830 40 ▪ *Fax:* 07741-83 04 38
Geschäftsfelder: Distribution von Amiga-Software

GVU
Bramfelder Straße 102a ▪ 22305 Hamburg
Telefon: 040-690 61 41-44 ▪ *Fax:* 040-690 62 37
Geschäftsfelder: Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.

GZ Games
Bauerngasse 85 ▪ 97421 Schweinfurt
Telefon: 09721-216 23 ▪ *Fax:* 09721-169 82
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel mit PC- und Videospielen, Zubehör, Merchandising

Guillemot International
Zimmerstraße 19 ▪ 40215 Düsseldorf
Telefon: 0211-33 800-0 ▪ *Fax:* 0211-33 800-20
Geschäftsfelder: Herstellung von Hardware, PC- und Konsolenzubehör

H

Hasbro Interactive
Borselstraße 16c ▪ 22765 Hamburg
Telefon: 040-39 92 93-0 ▪ *Fax:* 040-39 92 93-95
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Hofra Trading
Taunusstraße 18 ▪ 65553 Limburg/Lahn
Telefon: 06431-710 48 ▪ *Fax:* 06431-754 71
Geschäftsfelder: Großhandel für Software und Zubehör für PCs und Konsolen

Horma Computerware
Daimlerstraße 7 ▪ 72285 Pfalzgrafenweiher
Telefon: 07445-22 04 ▪ *Fax:* 07445-22 04
Geschäftsfelder: Großhandel für PC CD-ROM-Spielesoftware

Hint Shop Komplett-lösungen



Adresse
Am Hollerbroch 36 ▪ 51503 Rösrath
Telefon: 02205-91 03 13
Fax: 02205-91 03 14

Geschäftsfelder
Produktion und Vertrieb von Lösungsbüchern für Video- und Computerspiele.

I

Ikarion
Bahnhofstraße 18-20 ▪ 52064 Aachen
Telefon: 0241-47 01 50 ▪ *Fax:* 0241-4701 525
Geschäftsfelder: Entwicklung von PC CD-ROM-Spielesoftware

Independent Arts Software
Münsterstraße 5 ▪ 59065 Hamm
Telefon: 02381-68 82 92 ▪ *Fax:* 02381-68 82 93
Geschäftsfelder: Beratung, Vermittlung, Konzeption, Entwicklung von kommerziellen Computer- und Videospielen, Multimediaapplikationen, Werbespielen, Internetlösungen

Infogrames Deutschland GmbH
(ehemals Bomico GmbH)
Robert-Bosch-Straße 18 ▪
63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon: 06103-33 41 00 ▪ *Fax:* 06103-33 42 20
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Computerspielen sowie Infotainment- und Edutainment-CD-ROMs

Infogrames Videogames Deutschland GmbH
(ehemals Laguna GmbH)
Robert-Bosch-Straße 18 ▪
63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon: 06103 - 33 42 00 ▪ *Fax:* 06103 - 33 42 20
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Videospielen

Interact of Europe Jöllenbeck GmbH
Kreuzberg 2 ▪ 27404 Weertzen
Telefon: 04287-12 51 13 ▪ *Fax:* 04287-12 51 44

Interactive Magic
Dieselstraße 66 ▪ 33334 Gütersloh
Telefon: 05241-96 82-0 ▪ Fax: 05241-68 89 90
Geschäftsfelder: Marketing + Vertrieb von Simulations- und Strategiespielen

J

Joysoft GmbH
Aachener Straße 1004 ▪ 50858 Köln
Telefon: 0221-948 61 050 ▪ *Fax:* 0221-948 61 222
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Spielesoftware und Zubehör für PC, Amiga und Konsolen

Just! Warenvertriebs-GmbH
Schneiderstr. 13-17 ▪ 40764 Langenfeld
Telefon: 02173-90 75-0 ▪ *Fax:* 02173-90 75-90
Geschäftsfelder: Entwicklung- und Vertrieb von Computer- und Videospiele Zubehör. Großhandel/Postenhandel Videospiele. Vollsortiment GameBoy. Konzeptberatung und -betreuung Videospiele Sortiment

K

KAIKO Software GmbH
Raiffeisenstraße 24 ▪ 63225 Langen
Telefon: 06103-909 90 ▪ *Fax:* 06103-248 16
Geschäftsfelder: Entwicklung von Unterhaltungssoftware

Kingsoft GmbH
Pascalstraße 6 ▪ 52076 Aachen
Telefon: 02408-941-0 ▪ *Fax:* 02408-941-644
Geschäftsfelder: Vertrieb von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

Koch Media
Lochhamer Str. 9 ▪ 82152 Planegg
Telefon: 089-85 79 51 20 ▪ *Fax:* 089-85 79 51 160
Geschäftsfelder: Vertrieb von Spiele- und Infotainmentsoftware für PC

Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 103-105 ▪ 60437 Frankfurt/Main
Telefon: 069-950 81 20 ▪ *Fax:* 069-950 81 277
Geschäftsfelder: Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

KSM -Future Sound-
Neuer Pferdemarkt 33 ▪ 20359 Hamburg
Telefon: 040-439 78 17 ▪ *Fax:* 040-430 36 22
Internet: http://www.ksm-online.com
Geschäftsfelder: Localization & Marketing

L

Labtec
Walter-Sedlmayer-Straße 4 ▪ 85464 Eicherloh
Telefon: 08123 - 99 04 35 ▪ *Fax:* 08123 - 99 00 93
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Lautsprechersystemen

Leisuresoft
Robert-Bosch-Straße 1 ▪ 59199 Bönen
Telefon: 02383-690 ▪ *Fax:* 02383-91 31 00
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen sowie Peripherie



Logo Software GmbH
Am Schleifweg 16 ▪ 55128 Mainz
Telefon: 06131-36 80 51 ▪ *Fax:* 06131-36 80 69
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Multimediaapplikationen und Anwendersoftware

M

Magellan Consulting Neue Medien
Walbergstraße 5 ▪ 82024 Taufkirchen
Telefon: 089-61 45 06-0 ▪ *Fax:* 089-61 45 06-10
Geschäftsfelder: Vermarktung, Vertrieb, Produktion und Lizensierung von Computerspielen

MultiMedia Soft

Adresse
Josef-Schregel-Straße 50
52349 Düren
Telefon: 02421-28100
Fax: 02421-281020
eMail: multimedia@gc-system.de
Internet: http://www.multimedia-soft.de

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel für Spielesoftware der Systeme PC CD-ROM, SONY Playstation, Nintendo 64 sowie Multimedia Zubehör, Brett-, Fantasie- und Rollenspiele, Tradingcards, Merchandiseartikel und Franchiseagentur, Händler-Neuheiten-Service.

MICROPROSE

MicroProse
MPS Software Distribution GmbH

Adresse
Marktstraße 1 ▪ 33602 Bielefeld
Telefon: 0521-96 654-21
Fax: 0521-96 654-29
Hotline: 01805-25 25 65
Fax: 01805-25 25 64

Geschäftsfelder
Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

Unternehmensleitung
Dr. Dietrich Meutsch (Geschäftsführer)
Heike Diederichs (Prokura)

Vertriebsleitung
Volkmar Hadan (Vertriebsleiter)



Markus Uhlemann
(Sales Coordination)

Außendienst
Alan Benekendorff
(Bezirksleiter Nord)



Horst Brück
(Bezirksleiter West)

Claudia Doffing-Grölz
(Bezirksleiter Süd-West)



Oliver Graubner
(Bezirksleiter Süd-Ost)

Carsten Jahn
(Bezirksleiter Ost)



Logistik- und Distributionsorganisation
Leisuresoft GmbH, Bönen

Bankverbindung
Dresdner Bank Gütersloh,
BLZ 478 800 31 ▪ Kto.-Nr. 05 032 313 00

Magic Bytes
Immelstraße 38 ▪ 33335 Gütersloh
Telefon: 05241-701 871 ▪ *Fax:* 05241-701 875
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Distribution von Computerspielen

MAGIX Entertainment Products GmbH
Logistikzentrum Lübbecke
Borsigstraße 24 ▪ 32312 Lübbecke
Telefon: 05741-34 55-0 ▪ *Fax:* 05741-310 768
Geschäftsfelder: Produktion und Vermarktung von Musiksoftware für den Home User, sowie von Musik- und Videoinhalten auf CD-ROM

Media Publishing
Dornhaldenstr. 6-10 ▪ 70199 Stuttgart
Telefon: 0711-966 855-0 ▪ *Fax:* 0711-966 85-630
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

MICROBOSS GmbH
Bürgerstraße 35 ▪ 47057 Duisburg
Telefon: 0203-35 82 72 ▪ *Fax:* 0203-35 82 99
Geschäftsfelder: Zubehör 3D-Modelle, Softwareentwicklung, DVD

MODERN GAMES

Adresse
Werner-von-Siemens-Str. 28
52477 Alsdorf
Telefon: 02404-98 52-0
Fax: 02404-98 52-25

Geschäftsfelder
Vermarktung, Distribution, Vertrieb und Publishing von Spiele- und Infotainment-CD-ROMs

Microsoft GmbH
Edisonstraße 1 ▪ 85713 Unterschleißheim
Telefon: 089-31 76-0 ▪ *Fax:* 089-31 76-55 00
Geschäftsfelder: Spielesoftwarepublishing

Mindscape International GmbH
Zeppelinstraße 321 ▪ 45470 Mülheim/Ruhr
Telefon: 0208-992 41 00 ▪ *Fax:* 0208-992 41 29
Geschäftsfelder: Softwarepublishing in den Bereichen Entertainment, Infotainment, Edutainment und Productivity

MitCom Neue Medien GmbH
Anglerstraße 6 ▪ 80339 München
Telefon: 089-500 332-0 ▪ *Fax:* 089-500 332-22
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publikation und Vertrieb von deutschsprachiger Software

Mitsui & Co. Deutschland GmbH Hamburg
Stadthausbrücke 5 ▪ 20355 Hamburg
Telefon: 040-3 76 86-286 ▪ *Fax:* 040-3 76 86-213
Geschäftsfelder: Publishing und Distribution von Computerspielen

moove Software Produzent & Publisher
Adolf-Kaschny-Straße 21 ▪ D-51373 Leverkusen
Telefon: 0214-860 62 00 ▪ *Fax:* 0214-860 62 10

Mühl Ulrich
Lastropsweg 32 ▪ 20255 Hamburg
Telefon: 040-401 97 77 0 ▪ *Fax:* 040-401 97 77 1
Geschäftsfelder: Full Service Localisation, Bild, Text, Ton, PC & Mac

N

Navigo Multimedia GmbH
Frankfurter Ring 213 ▪ 80807 München
Telefon: 089-32 46 62 00 ▪ *Fax:* 089-32 46 62 04
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM

NBG EDV Handels- und Verlags GmbH
Brunnfeldstraße 8 ▪ 93133 Burglengenfeld
Telefon: 09471-701 70 ▪ *Fax:* 09471-701 799
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM, Bücher, Peripherie und Zubehör

Nintendo of Europe
Nintendo Center ▪ 63760 Großostheim
Telefon: 06026-95 00 ▪ *Fax:* 06026-95 03 01
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Nova Media Verlag
Friedrich-Kaiser-Straße 21 ▪ 58638 Iserlohn
Telefon: 02371-93 90-0 ▪ *Fax:* 02371-93 90 20
Geschäftsfelder: Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

Noris Transportverpackung

NORIS Transportverpackung

Adresse
Allersberger Straße 32 ▪ 90461 Nürnberg
Telefon: 0911-44 44 54
Fax: 0911-45 71 73

Geschäftsfelder
Entwicklung, Herstellung und Vertrieb von: CD-Safe-Box für PlayStation, N64 Spiele-Box, Multimedia-Verpackungen, Video-Boxen

Novitas GmbH
Spechtweg 1 ▪ 38108 Braunschweig
Telefon: 0531-215 34-0 ▪ *Fax:* 0531-215 34-11
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Vollpreis- und Budgetcomputerspielen sowie Anwender-Software

O

Order in Time GmbH



Adresse
Theodor-Heuss-Straße 15 ▪ 70174 Stuttgart
Tel.: 0711-22 29 10-0
Fax: 0711-22 29 10-90

Geschäftsfelder
Stützpunkthändler SONY, Vollsortiment-Großhandel für SONY Playstation, Nintendo 64, Game Boy, Super Nintendo, Sega Saturn, PC-CD ROM und Zubehör für alle Systeme

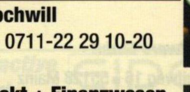
Unternehmensleitung
Tolga Kaydul (Geschäftsführer)
Telefon: 0711-22 29 10-10



Cornelia Diethelm (stv. Geschäftsführerin)
Telefon: 0711-22 29 10-60



Händlerkontakt
Martin Kratochwill
Telefon: 0711-22 29 10-20



Händlerkontakt + Finanzwesen
Richard Wagner
Telefon: 0711-22 29 10-60



Bankverbindung
Deutsche Bank Stuttgart:
Kto. 1 800 002 ▪ BLZ 600 700 70
Dresdner Bank Stuttgart:
Kto. 919 928 700 ▪ BLZ 600 800 00
Postbank Stuttgart:
Kto. 294 334 702 ▪ BLZ 600 100 70

P

Pearl Agency
Pearlstraße 1 ▪ 79426 Buggingen
Telefon: 07631-360 0 ▪ *Fax:* 07631-360 444
Geschäftsfelder: Direktversand von PC-Hardware, Zubehör und Software aller Bereiche an Endkunden und Händler

Profisoft
Eversburger Straße 34-36 ▪ 49090 Osnabrück
Telefon: 0541-12 20 65 ▪ *Fax:* 0541-12 24 70
Geschäftsfelder: Großhandel für Computerspielesoftware und Peripherie

Pro Soft Budget Entertainment
Ahnfeldstraße 62 ▪ 40239 Düsseldorf
Telefon: 0211-61 30 86 ▪ *Fax:* 0211-641 11 23
Geschäftsfelder: Vertrieb von Budget-Computerspielesoftware

Playcom Software Vertriebs GmbH

Playcom Software Vertriebs GmbH

Adresse
Leibnizstraße 30 ▪ 80686 München
Telefon: 0180/5211-230
Fax: 0180/5211-240

Geschäftsfelder
Vollsortiment-Großhandel für PC-CD ROM, Sony PlayStation, Sega, Nintendo, Video CD, DVD sowie Zubehör für alle Systeme. SONY & Eidos Stützpunktgroßhändler

Unternehmensleitung
Stefan Anders, Wolfgang Myrth

Vertriebsleitung *Telefon:* 0180/5211-230
Alexander Bassi

Händlerbetreuung *Telefon:* 0180/5211-230
Claudia Massur, Stefan Kriegl

Einkauf *Telefon:* 089-54 66 22 65
Michael Hubacek, Silvia Kopietz

PR/Marketing *Telefon:* 089-56 64 15
Josef Schmelzer

Psygnosis Deutschland
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ▪ 60528 Frankfurt/Main
Telefon: 069-66 90 12-0 ▪ *Fax:* 069-66 90 12-12
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

R

Ravensburger Interactive Media
Robert-Bosch-Str. 1 ▪ 88214 Ravensburg
Telefon: 0751-86 11 09 ▪ *Fax:* 0751-86 19 41
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Kidssoftware

Rushware
Daimlerstraße 8 ▪ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-60 70 ▪ *Fax:* 02131-60 71 11
Geschäftsfelder: siehe Funsoft

R&R Partner - Personalservice

R&R PARTNER

Adresse
Gänsemarkt 31
20354 Hamburg
Fon: 040-34 21 50 ▪ *Fax:* 040-34 21 49
e-Mail: R-R-Partner.Hamburg@t-online.de

Geschäftsfelder
Suche + Auswahl - Führungskräfte und Spezialisten

S

Saitek Hegener + Glaser AG
Landsberger Straße 400 ▪ 81241 München, Bayern

Sega Gesellschaft für Videospiele mbH
Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53 ▪ 22085 Hamburg
Telefon: 040-22 93 80 ▪ *Fax:* 040-22 93 81 00
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Selling Points GmbH
Verler Straße 1 ▪ 33332 Gütersloh
Telefon: 05241-298 43 ▪ *Fax:* 05241-294 03
Geschäftsfelder: Spezialagentur für Marketing, PR und Werbung

Siggi´s Toy-Shop
Feldstraße 53 ▪ 21335 Lüneburg
Telefon: 04131-760 462 ▪ *Fax:* 04131-735 687
Geschäftsfelder Vertrieb und Großhandel für Videospiele (PSX u. N64)

Softgold
Daimlerstraße 8 ▪ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-965-0 ▪ *Fax:* 02131-965-1 00
Geschäftsfelder: Lokalisierung, Republishing und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Softhaus - Multimedia
Gebrüderstraße 13 ▪ 37269 Eschwege
Telefon: 05651-30 14 15 ▪ *Fax:* 05651-30 14 16
Geschäftsfelder: Distribution und Vertrieb von Lösungsbüchern für PC- und Videospiele. Labels im Exklusivvertrieb: „Magic Line" Lösungsbücher

Software 2000
Postfach 110 ▪ 23691 Eutin
Telefon: 04521-80 04 0 ▪ *Fax:* 04521-80 04 88
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Spiele- und Kids-software

Sony Computer Entertainment Germany
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ▪ 60528 Frankfurt/Main
Telefon: 069-66 54 30 ▪ *Fax:* 069-666 50 04
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Sowade Multimedia
Dahlmannstraße 1a ▪ 10629 Berlin
Telefon: 030-324 80 18 ▪ *Fax:* 030-324 96 63
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospielesoftware, Entwicklung von Videospielezubehör

Sunflex
Telefon: 02352-95 32 79 ▪ *Fax:* 02352-95 32 80
Geschäftsfelder: Import-/ Großhandel für Videospiele, Produktion sowie Distribution von Videospielzubehör, Exklusiv-Vertrieb-SUN! Accessories

SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH
Ohmstraße 2 ▪ 63255 Langen
Telefon: 06103-2063-0 ▪ *Fax:* 06103-2063-17
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Systhema Verlag
Postfach 40 16 40 ▪ 80716 München
Telefon: 089-3 24 73-1 45 ▪ *Fax:* 089-32 47 32 45
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Multimedia-Software und Spielen

T

Thali AG
Industriestraße 14 ▪ CH-6285 Hitzkirch
Telefon: +41 (0) 41 917 0 111 ▪
Fax: +41 (0) 41 917 28 85
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Konsolensoftware sowie Category Management für Retailer

Terratools
Virchowstraße 23 ▪ 14482 Potsdam
Telefon: 0331-721 55 60 ▪ *Fax:* 0331-721 55 69
Geschäftsfelder: Software- und Filmproduktion

Test 'N Take
Hermannstraße 214-216 Kindl Boulevard ▪
12049 Berlin
Telefon: 030-627 09 154 ▪ *Fax:* 030-627 09 156
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele sowie Hardware und Peripherie

Take 2 Interactive GmbH

Adresse
Kastenbauerstraße 2 ▪ 81677 München
Telefon: 089/4136-704 ▪ *Fax:* 089/4136-700

Geschäftsfelder
Vermarktung und Vertrieb von Video- und Computerspielen

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb







Tivola Verlag
Bouchéstr, 12 ▪ 12435 Berlin
Telefon: 030-533 121 00 ▪ *Fax:* 030-533 121 03
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Kindersoftware

TLC Tewi Verlag GmbH
Postfach 50 06 47 ▪ 80976 München
Telefon: 089-143 12 470 ▪ *Fax:* 089-143 12 469
Geschäftsfelder: Vertrieb, Herstellung, Produktion und Lizensierung von Computerspielen, Computerliteratur, Consumersoftware
Hotline: Telefon: 089-143 12 666
MO bis DO 9⁰⁰-12⁰⁰ (zusätzlich: MO & DO 13⁰⁰-16⁰⁰)

TopWare
Markircher Straße 25 ▪ 68229 Mannheim
Telefon: 0621-48 05-0 ▪ *Fax:* 0621-48 05-200
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Anwender-, Multimedia- und Spielesoftware für PC

Topos Verlag & Marketing GmbH
Daimlerstraße 11 ▪ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-7 95 49-0 ▪ *Fax:* 02131-7 95 49-29
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vertrieb und Vermarktung von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Tradelink
Eltastraße 8 ▪ 78532 Tuttingen
Telefon: 07461-790 01 ▪ *Fax:* 07461-790 03
Geschäftsfelder: Großhandel für Konsolenspiele

U

Ubi Soft GmbH
Zimmerstraße 19 ▪ 40215 Düsseldorf
Telefon: 0211-33 800-50 ▪ *Fax:* 0211-33 800-51
Geschäftsfelder: Entwicklung, Herausgabe, Vermarktung von Unterhaltungssoftware

United Soft Media
Thomas-Wimmer-Ring 11-15 ▪ 80539 München
Telefon: 089-290 88-1 75 ▪ *Fax:* 089-290 88-1 60
Geschäftsfelder: Produktion und Vermarktung von Infotainment-CD-ROMs

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V.
Rungestraße 25 ▪ 10179 Berlin
Telefon: 030-279 62 11 ▪ *Fax:* 030-279 63 01
Geschäftsfelder: Überprüfung von Unterhaltungssoftware auf CD-ROM auf Alterseignung

V

Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD)
Stettiner Straße 34 ▪ 33106 Paderborn
Telefon: 05251-77 19 50 ▪ *Fax:* 05251-77 19 519
Geschäftsfelder: Interessensvertretung für die Unterhaltungssoftwareanbieter

Vertigo Technologies
Frankfurter Str. 127 ▪ 63303 Dreieich
Telefon: 06103-58 26-0 ▪ *Fax:* 06103-58 26-20
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computerspielesoftware

Virtual X-citement Software GmbH
Moränenstraße 11 ▪ 45478 Mülheim an derRuhr
Telefon: 0208 450 19-0 ▪ *Fax:* 0208 450 19-66
www.vxsoftware.de
Geschäftsfelder: Software Development, Marketing, Desktop Publishing, Digital Video, Digital Audio



Vitrex Multimediagroßhandel

Adresse
Iderhoffstraße 45A ▪ 99085 Erfurt
Telefon: 0361-21096-0
Fax: 0361-56606-70
email: VITREX@Sawatzky.ef.uunet.de

Geschäftsfelder
Sony Stützpunktgroßhändler, Vollsortiment Sony, Nintendo 64, PC-CD Rom, Videofilme und Zubehör für alle Systeme

Unternehmensleitung:
Reinhardt Sawatzky

Einkauf:
Reinhardt Sawatzky
Telefon: 0361/21096-0

Vertriebsleitung:
Bettina Sawatzky
Telefon: 0361/21096-132

Verkauf:
Jens Hildebrand ▪ *Telefon:* 0361/21096-15
Sylvia Höhn ▪ *Telefon:* 0361/21096-14
Wolfgang Weiß ▪ *Telefon:* 0361/21096-13

Buchhaltung:
Brunhilde Brescius
Telefon: 0361/21096-11

Theo Kranz Games



Adresse
Juliuspromenade 11 ▪ 97070 Würzburg
Telefon: 0931-35 45 22-0
Fax: 0931-57 16 02

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele sowie Zubehör (Sega, Nintendo, Sony Stützpunkthändler, PC)

Unternehmensleitung
Theo Kranz
Telefon: 0931-35 45 2-11

Buchhaltung
Rainer Kareth
Telefon: 0931-35 45 2-28

Öffentlichkeitsarbeit
Herbert Hollrotter
Telefon: 0931-35 45 2-52

Dörte Zimmermann
Telefon: 0931-35 45 2-21

Fachhandelsbetreuung
Zentrale Auftragsbearbeitung
Telefon: 0931-35 45 2-52
Fax: 0931-57 16 02

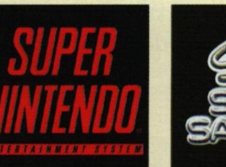
Michael Holdt
Telefon: 0931-35 45 2-12
Dieter Nowak
Telefon: 0931-35 45 2-25
Petra Adamek
Telefon: 0931-35 45 2-24
Jürgen Bischoff
Telefon: 0931-35 45 2-26













VIDEO&GAME

VIDEO & GAME

Adresse
Danzigerstraße 124 ▪ 10407 Berlin
Telefon: 030-42 43 95-00
Fax: 030-42 54 86 2

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel aller gängigen Systeme

Exclusivvertrieb
Vertrieb von Airbrush Playstation

Videophon AG
Badenerstrasse 555 ▪ CH-8048 Zürich
Telefon: 0041-1 491 35 45 ▪ *Fax:* 0041-1 401 44 20
Geschäftsfelder: Generalvertretung SEGA Schweiz, Vermarktung und Distribution von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 ▪ 22453 Hamburg
Telefon: 040-514 840-0 ▪ *Fax:* -40
E-mail: *101464.1016@compuserve.com*
Labels im Exklusivvertrieb: Mad Catz und Gamester/LMP-, Zubehör für alle Videospiel-Systeme, Destiny-PC-Lenkrad

W

Weltenschmiede
Wolfsegg 2 ▪ 84359 Simbach/Inn
Telefon: 08571-92 07 20 ▪ *Fax:* 08571-92 07 21
Geschäftsfelder: Lokalisierungen & Sprachaufnahmen

Wial Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13 ▪ 82194 Gröbenzell
Telefon: 08142-596 40 ▪ *Fax:* 08142-546 54
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64

Wooboo Electronics Europe
EKJ GmbH ▪ Dorotheenstr. 239 ▪ 53119 Bonn
Telefon: 0228-766 86 91 ▪ *Fax:* 0228-766 869
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computer- und Videospielezubehör

Z

Z & Z Top Soft GmbH
P.O. Box 546 ▪ CH-6312 Steinhausen - Zug
Tel: 0041-41 740 21 16 ▪ *Fax:* 0041-41 710 52 54
E-Mail: topsoft zugernet.ch
Home Page: http://www.zugernet.ch/topsoft/Logic3
Geschäftsfelder: Generalvertretung für die Schweiz von Spectravideo Int./Logic3 Int. (Zubehör für alle Videospielekonsolen und PC's). Vertrieb der ganzen Logic3 Produktelinie für alle Videospielkonsolen und PC.

Es nimmt kein Ende...



...und wir wollen doch hoffen, daß das so bleibt. Auch diesmal will ich Ihnen die skurrilen Meldungen nicht vorenthalten, die das Leben eines Zeilensöldners begleiten. Lassen Sie sich von neuen Produktideen und Pannen inspirieren, und lassen Sie es mich wissen, wenn Ihnen ähnliches auffällt, es wird mir ein Vergnügen sein, es hier kundzutun. Viel Vergnügen, Ihr Falko Ossmann.

Am falschen Ende gespart

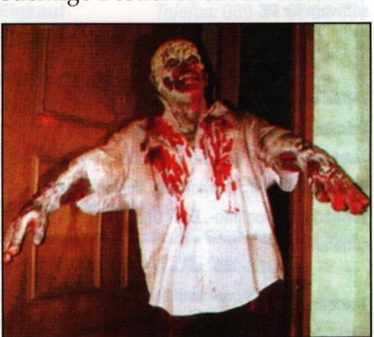
Ein teures Sparprogramm hat sich die Werbeagentur Artplan in Rio de Janeiro einfallen lassen: Die Agentur wollte wohl Kosten senken, indem sie raubkopierte Software einsetzte. Die Justiz hat anscheinend wenig Verständnis dafür gezeigt, denn das Unternehmen wurde von einem brasilianischen Zivilgericht wegen Nutzung raubkopierter Software zu einem Schadensersatz von satten 65 Mio. US-$ verklagt. Vielleicht läßt sich das kleine Mißgeschick wenigstens werbetechnisch nutzen...

Digitale Anglerhilfe

Daß es inzwischen Spiele gibt, die versuchen, den spannenden Spaß des Angelns möglichst realistisch zu simulieren, ist eine Tatsache, an die man sich schon fast gewöhnt hat. Bandai hat sich offenbar eingehender mit dieser Thematik befaßt und vertreibt für etwa DM 180,- ein von Honda Electronics entwickeltes, sehr ungewöhnliches Zubehör für den Game Boy. Es handelt sich dabei um ein etwa 16 cm langes, zylinderförmiges Sonarechogerät, das auf der Wasseroberfläche schwimmt und dort nach Fischen fahndet. Das Gerät sendet seine Signale aus und macht so auf dem LCD-Display des beliebten Handheld-Systems Fischschwärme in bis zu 20 Metern Tiefe sichtbar. So weiß der High-Tech-Angler immer, wo fette Beute auf saftige Köder wartet. Ob es allerdings unter den Angelfreunden – vor allem bei Wettbewerben – gern gesehen wird, bleibt abzuwarten.

Japan im Gruselwahn

Japanische Videospiele-Freunde, denen die Grusel-Atmosphäre in Capcoms Action-Adventure 'Resident Evil' noch nicht realistisch genug war, dürfen die Untoten und Monster aus dem Schocker nun hautnah erleben. Im Expoland, einem großen Freizeitpark in der Nähe von Osaka, wurde eine Show inszeniert, die auf dem Horror-Adventure basiert. Bei der sogenannten 'Biohazard-Show' durchwandert der gänsehautsüchtige Besucher ein zweistöckiges Haus, in dem es vor übel zugerichteten Zombies, Fallen und Schockeffekten nur so wimmelt. Na dann, angenehme Alpträume...



In Deutschland kaum denkbar: Dieser Zombie entzückt den Horrorfreund in der Gruselshow, die auf der Resident Evil-Thematik basiert.

Wer streikt, gewinnt

Italiens Internet-User gingen wegen zu hoher Telefonkosten für den Zugang in das weltweite Datenparadies auf die Barrikaden und machten ihrem Ärger mit einem 24-stündigen Internet-Streik Luft. Die Anbieter und Telefongesellschaften haben den eintägigen Online-Verzicht wohl so deutlich gespürt, daß durch diese Aktion der privaten User ein 60%iger Rabatt erwirkt werden konnte. Diesem Vorbild will man nun auch in Deutschland folgen. So ruft ein Streikteam des Darkbreed e.V. mit der Initatiative 'User gegen Wucher' in einer Massenmail-Aktion alle privaten deutschen Internet-User dazu auf, am 1. November 1998 auf das Internet zu verzichten, und erhofft sich von der Telekom eine ähnlich deutliche Reaktion. Ob die Streikfreude unter den deutschen Online-Freunden ähnlich groß ist wie bei den italienischen Leidensgenossen? *(fo)* ∎

Impressum



Anschrift des Verlags:
Computec Media AG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Media AG
Redaktion MCV
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Vorstand:
Roland Arzberger,
Christian Geltenpoth
(Vorsitzender)



Chefredakteur:
Christoph Holowaty
(ch/V.i.S.d.P.)
Tel.: 0911-2872-145
email: cholowaty@computec.de



Redaktion:
Falko Ossmann
(fo/stellv. Chefred.)
Tel.: 0911-2872-146
email: fossmann@computec.de



Jürgen Fröhlich (jf)
Tel.: 0911-2872-194
email: jfroehlich@computec.de
Redaktionsfax: 0911-2872-200

Korrespondenz USA:
Christian Svensson (cs),
Florian Stangl (fs)

Redaktionsassistenz:
Jürgen Melzer

Bildredaktion: Richard Schöller

Lektorat: Margit Koch

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzept, Gestaltung der Eigenanzeigen:
Martin Reimann, Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Anzeigenkontakt:
Computec Media Services GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: 09 11-2872-100
Telefax: 09 11-2872-240



Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
(Anzeigenleitung/V.i.S.d.P)
Tel.: 09 11-28 72-141
email: tnszameitat@computec.de

Wolfgang Menne
Tel.: 09 11-2872-144
email: wgmenne@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
Tel.: 09 11-2872-140
email: asklopfer@computec.de

Anzeigenassistenz:
Claudia Rudolph
Tel.: 09 11-2872-143
email: carudolph@computec.de

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Druck: ODN, Nürnberg

Manuskripte und Einsendungen:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text: Alle in MCV veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Abonnement:
MCV kostet im Abonnement 12,- DM. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Abobetreuung:
Telefon: 0911-53251 79

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage
II. Quartal 1998
13.100 Exemplare



Anschrift der Redaktion:
MCV Media UK Ltd.
Business Centre
Hampden House
Hitchin Road
GB Arlesey
Bedfordshire SG 15 6RT

Geschäftsführer:
Stuart Dinsey,
Christoph Holowaty



Chefredakteur:
Stuart Dinsey (sd)
Tel.: 0044-1462-832-236
email: sdinsey@aol.com

Redaktion:



Lisa Foster
(lf/stellv. Chefred.)
Tel.: 0044-1462-832-233
email: mcvnews@aol.com

Owain Bennallack (ob)
Tel.: 0044-1462-832-270

George Kotsiofides (gk)
Tel.: 0044-1462-832-230



Anzeigenverkauf:
Alexandra Jarvis
Tel.: 0044-1462-832-235

Druck:
The Magazine Printing Co.

Fotos: C. Holowaty (3), MCV UK (3), F. Ossmann (1), Expoland (1)

Das Leben ist ein Game.



Empfohlen von Kai Ebel

Racing Simulation 2

WWW.UBISOFT.DE

"Wer jetzt nicht schaltet, bleibt auf der Strecke."

Endlich! Racing Simulation2 ist da, mit noch besserer Technik, noch mehr Realitätsnähe und noch mehr Fun für die Spieler. Und: Mit noch mehr Umsatzchancen für Sie. Denn UbiSoft Racing Simulation2 unterstützen wir mit jeder Menge Werbepower: Mit einer grossangelegten TV-Kampagne, mit einer Anzeigen-Offensive, mit Messepräsentationen und mit umfangreichen Promotions, die auch direkt in Ihrem Geschäft für jede Menge Aufmerksamkeit sorgen werden.

In Kooperation mit:

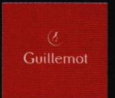












Vertrieb in Deutschland:
Guillemot International GmbH